POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 263 • 3,50€

FIGURAS EN ACCIÓN

Amiibo
Disney Infinity 2.0
Skylanders Trap Team

Pokémon Zafiro Alfa Rubí Omega

20 CLAVES DEL PRÓXIMO POKÉMON

Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00263

¿Cuál es el mejor Sonic de la historia?

ACCIÓN BRUTAL EN WII U

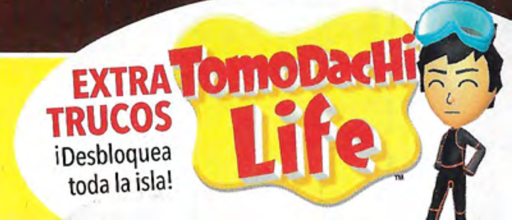
Vuelve Link

¡Ya hemos probado Hyrule Warriors!



16 JUEGAZOS PARA 3DS

- Super Smash Bros. - MH4 Ultimate
- Fantasy Life - Codename STEAM...



Suscríbete a

¡Elige tu oferta!

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

12 números + Pokémon aventura entre las teclas

35€ (gastos de envío incluidos)

Ponte en el papel del más reciente miembro del Club de Mecanografía, e investiga a más de 400 Pokémon, incluyendo Pokémon Legendarios, como Reshiram y Zekrom, de Pokémon Edición Negra y Pokémon Edición Blanca. Incluye el teclado inalámbrico de Nintendo con una configuración de teclas española.El teclado es compatible con el juego, con Nintendo DS, Nintendo 2DS y Nintendo 3DS y con otros dispositivos que incluyen tecnología bluetooth, como tabletas, smartphones o TV Multimedia. El pack también incluye el soporte Nintendo DS Compact Stand.



33€ (gastos de envío incluidos)

12 números + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.75 €.
Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada

20% de descuento

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO
Nº 263



Juan Carlos García

Bienvenidos

Puedes ver reflejada la felicidad en nuestros rostros cuando pases la página y aparezcamos probando en Madrid los mismos juegos que acaban de presentarse en Los Angeles. Gracias a Nintendo, que organizó un magnífico Open Day, sabemos que Smash BROS. es un despliegue de acción sin precedentes, que los nuevos proyectos de Miyamoto son algo más que experimentos, que Splatoon es una delicia multijugador y que los combates de Hyrule Warriors dejan sin habla. De todo eso nos ocupamos en la revista de este mes, pero no es lo único. Me gusta mucho ver lo bien que funcionan nuestras comunidades. A Oak le fríen a consultas, los mejores equipos Pokémon son todo un referente, Animal Crossing sigue dejándonos perlas únicas, Mario Kart 8 ha puesto nuestro kart a punto y, desde este mes, vamos a darle mucha caña a Inazuma Eleven Go y Tomodachi Life.

Queremos seguir siendo la revista práctica que te ayuda a sacar lo mejor de los juegos Nintendo. Y sí además te regalamos una pegatina exclusiva de Mario Kart 8, pues mejor que mejor.



página **18** Reportaje Hyrule Warriors. Link, Zelda y otros héroes de Hyrule, en el juego de acción más esperado.



página **28** Reportaje El futuro de 3DS. 16 juegos brutales: MH 4 Ultimate, Smash Bros. Code Name S.T.E.A.M...

¡SUPLEMENTO EXCLUSIVO!
Tomodachi Life

Manual de supervivencia

Desbloquea todos los lugares de la isla y participa en nuestra nueva comunidad de la isla... al papel.



PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

I LOVE NINTENDO

PRÁCTICO

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Con SMT: Soul Hackers, que no lo jugué en su día.



Gustavo Acero
Reglas del Torneo RON de MK8: no vale ganarme. Suerte a todos.



Nacho Bartolomé
¿Playa o montaña? Pues Playa Cheep Cheep y Cumbre Wario de MK8.



Luis Galán
Más de 20 años después, un placer completar Another World en Wii U.



Samuel González
En mi isla Chachi del Tomodachi los Miis hacen lo que quieren.



CINE Transformers La Era de la Extinción

La cuarta aventura de Optimus Prime y los Autobots son el estreno del año en USA, y en agosto lo tenemos aquí. Fíjate que el nuevo juego de los Transformers, Dark Spark, ya está disponible en Wii U y 3DS, con personajes de la peli como los Dinobots.





3DS

THEATRHYTHM FF Curtain Call

El nuevo musical de Square trae más de 200 temas y 60 personajes jugables, para revivir los mejores momentos de Final Fantasy. Ya se puede reservar la edición especial en tiendas seleccionadas: juego más CD con 5 pistas de música.

Ya disponible

3DS eShop

Metal Gear Snake Eater 3D

Fue uno de los juegos de estreno de 3DS, y ahora, dos años después, llega a la eShop para darnos la oportunidad de conocer cómo empezó la legendaria saga. Tiene combate, supervivencia y una jungla exhuberante en 3D estereoscópico.



DVD

Capitán América: el Soldado de Invierno

Llévate a casa la última de Capitán América y déjate llevar por la acción que sólo el capi, El Halcón y La Viuda Negra, son capaces de desplegar. Imprescindible si te gusta Agentes de S.H.I.E.L.D.



3DS-Wii Wii U
Cómo entrenar a tu Dragón 2

Julio 25

Las carreras de dragones son el deporte de moda entre los vikingos. Busca jinete y dragón y prepárate para competir en carreras y torneos por la bella y peligrosa isla de Berk.









Julio 30

DVD
Rio 2

Blu y su familia emprenden una nueva vida en el Amazonas. Pero no les va a resultar fácil encajar allí... Si te la perdiste en el cine, es un buen momento para verla en familia.

Wii U
Hyrule Warriors

Septiembre 19

La serie Dynasty Warriors seduce a Link, Impa o a la reina Zelda que adoptan papeles protagonistas en una aventura plena de combate frenético por los parajes más chulos de Hyrule.





Llega la artillería de Nintendo

Nintendo nos trajo a Madrid todos los juegos del E3, ¡y pudimos probarlos!



+info

El showroom de Nintendo reunió en Madrid 13 títulos de Wii U que acababan de ser presentados en el E3 de Los Ángeles.

El 26 de junio degustamos un "menú del día" muy particular. Entre los platos, nombres tan apetecibles como **Smash BROS, Hyrule Warriors, Bayonetta**, Mario Maker y Splatoon. Y el "restaurante", nada menos que el showroom de Nintendo. Vaya "panzada" nos íbamos a dar... a juegos. El menú solo planteaba una duda: ¿por cuál empezar?

La redacción lo tuvo claro: **Smash BROS de Wii U**. Los mandos de GameCube conectados a la consola estaban llamándonos a voces. El juego es un frenesí de saltos, golpes y guardias, en el que los controles responden a toda velocidad mientras tú no dejas de asombrarte con los efectos en pantalla. ¡Uf!

Llegó la hora de relajarse con los minijuegos de **Mario Party** y la estrategia de **Mario vs Donkey**, mientras al fondo, una consola atraía nuestra atención: tenía **Mario Maker** y un GamePad especial, con salida HDMI que permitía seguir la acción del mando en una segunda pantalla de televisión. Perfecta para mostrar los progresos en el "editor de Mario"... y en **Project Guard y Project Giant Robot**, los nuevos proyectos de Miyamoto.

Bayonetta fue otro de los preferidos. El puesto de juego no se quedó vacío ni un segundo. Buscando de nuevo relax, nos metimos en **Captain Toad**, un juego en el que cada nivel es un puzle en sí mismo. Decidimos concluir el tour con un subidón de energía. Llegó la hora de probar **Splatoon**. Todas las Wii U del showroom sincronizadas, los 8 puestos ocupadas por nuestro equipo. Allá vamos, a "empacharnos".





pág 11 **Devil's Third**
El creador de Ninja Gaiden firma la penúltima exclusiva para Wii U. Échale un ojo.



pág 12 **Avances de eShop**
El E3 también dio un fuerte empujón a proyectos que pronto triunfarán en la eShop.



pág 16 **Miyamoto al mando**
Nuestro "Se habla de..." está dedicado a los nuevos proyectos de Miyamoto en Wii U.



Super Smash Bros.

Gustavo Acero

Jugar a cuatro bandas con los mandos de GameCube ha sido como volver a los tiempos de Melee, la entrega que, para muchos fans, alcanzó la perfección jugable de la saga. Sin embargo, el aspecto visual es como inyectar un chute de tecnología a los gráficos de Brawl, tanto en definición, fluidez y velocidad como en nivel de detalle en cada pelo de Fox. La acción de las peleas es una absoluta locura, los escenarios como la Senda Arcoiris, la aldea de Animal Crossing o Altárea de Skyward Sword transmiten una sensación de vértigo inusitada, pero el mayor espectáculo visual está en los Smash Finales, como el Láser Zero de Samus. Saludad al juego de año, chavales.





Aquí estamos los chavales jugando: Borja, Gustavo, Rubén... En cuanto a los nuevos luchadores, nos sorprendió la potencia de Little Mac, Greninja y Entrenadora Wii Fit, a la espera de pillarle el tranquillo a Mega Man o Charizard.



Bayonetta 1 y 2

Alberto Lloret

B2 es la exclusiva de Wii U que más deseo, y los dos nuevos niveles que probé me han convencido aún más. Un vertiginoso torbellino de acción todavía más impresionante y repleto de novedades respecto al primer juego: entornos más abiertos, situaciones aún más hilarantes (como un combate contra un jefe final en el que controlamos a una de las criaturas que surgen del pelo de la bruja...), duelos opcionales, más transformaciones (como serpiente)... Y si hablamos del primer Bayonetta, los trajes de Link y cia. le darán una capa jugable extra, respetando con humor el legado Nintendo.

Bayonetta 1 y 2 tendrán diferencias técnicas y visuales. La segunda parte luce bastante mejor y dejará entornos más detallados, amplios y grandes.

Splatoon



Juan Carlos García
En nuestra primera partida había 8 Wii U implicadas al mismo tiempo, o sea que la batalla por controlar el territorio a base de brochazos fue... ¡una pasada! La estrategia debería haber imperado pero los primeros momentos fueron un frenesí total. Hay que disparar, pero también recargar la pintura y convertirte en calamar para "nadar" por el suelo y movernos por las paredes. Si te "pintan" vuelves al principio, pero puedes saltar al lugar donde esté tu aliado más avanzado. Un soplo de aire fresco en el que probaremos nuevos usos del GamePad: aprovecharemos los giroscopios para controlar los flancos, mirar alrededor y poder fijar al enemigo. Ojito a la coordinación entre el stick y el movimiento del pad.



Cuatro contra cuatro el juego ofrece un nivel de intensidad altísimo. Es inevitable dejarse llevar por el ritmo de la acción, aunque Splatoon pida a gritos reaccionar con estrategia.





Captain Toad: Treasure Tracker



Roberto Ruiz Anderson
Si habéis jugado a Super Mario 3D World, ya estaréis familiarizados con las mecánicas de este título. El juego del fontanero introdujo unos niveles novedosos protagonizados por Captain Toad, que transcurrían en escenarios reducidos y enrevesados.
Nuestro personaje no podía saltar, y el control de la cámara era decisivo para encontrar caminos y secretos. La idea era tan buena que Nintendo ha decidido que merece tener un juego propio: el objetivo seguirá siendo alcanzar la estrella dorada en cada nivel, pero ahora habrá más escenarios, elementos y sorpresas. Hemos probado los primeros niveles y nos han gustado. Y será uno de los primeros juegos compatibles con las figuras Amiibo.



Captain Toad debutó en Super Mario Galaxy, donde era el líder de la "brigada Toad" que nos encontrábamos a veces en los niveles.

Kirby Wii U



Rubén Guzmán
El heredero del juego de culto Kirby Power Paintbrush de DS mantiene su magia. Jugamos en la pantalla del mando (la tele muestra la misma imagen, pero ni la miramos) con un control muy sencillo: pulsamos sobre Kirby para que salga disparado y con el stylus dibujamos rampas. Acabar con los malos y recoger ítems es divertido y exige precisión y estrategia.









Yoshi's Woolly World



Rafael Aznar
Yoshi volverá a protagonizar un juego de sobremesa casi dos décadas después, tras la "historia" que vimos en Nintendo 64. El desarrollo plataformero en 2D será muy clásico, con cooperativo para dos jugadores, pero el mayor encanto del título vendrá de su apartado técnico, hecho con materiales textiles, como lana, algodón o lentejuelas. Ese planteamiento visual repercutirá directamente en la jugabilidad, pues, esta vez Yoshi no tirará huevos, sino que, al tragarse a los enemigos, los convertirá en ovillos de lana. Del mismo modo, podrá modificar los escenarios, por ejemplo, tirando de hebras de hilo.



Se podrá jugar con GamePad o Wiimote, de modo que el cooperativo local será una parte muy importante de la experiencia. Podremos tragarnos al compañero (Yoshi rojo), generar caminos tirando unos huevos especiales...



Mario Party 10



Rubén Guzmán
La gran novedad es que recupera el juego asimétrico que tantas alegrías nos dio en Nintendo Land: habrá un modo en el que el quinto jugador se convertirá en Bowser y, jugando con el Wii U GamePad, se dedicará a fastidiar a los otros cuatro, ya puede ser disparándoles fuego desde una vista subjetiva o haciéndoles girar en una rueda como si fueran hamsters. Esto abre nuevas posibilidades aunque, eso sí, los minijuegos que probamos eran sencillísimos.



Mario vs Donkey Kong



Borja Abadíe
La pantalla táctil del GamePad hará posible en 2015 que los muñecos de cuerda de la exitosa serie de puzles lleguen, por primera vez, a una consola de sobremesa. Nosotros guiaremos a los juguetes hasta la salida creando puentes, utilizando tuberías,... Lo mejor es que tendrá un completo editor para crear nuestros propios niveles y compartirlos en Miiverse.



Mario Maker



Juan Carlos García
El sueño de los fans de Mario de crear sus propias pantallas ya es casi real. Un sencillo menú despliega las opciones y tú solo tienes que elegir la pieza y colocarla donde quieras. Se puede trabajar en el lienzo de los 8 bits o en el HD de New Mario BROS. U, y pasar de uno a otro en cualquier momento. Cuando lo tengas acabadito y probado, salva el nivel y compártelo en Miiverse. Y si lo prefieres, podrás descargar los que hayan creado los demás usuarios.

HÉROE DE MODA
Número 39

Pac-Man

Tras más de 30 años dando guerra, Pac-Man sigue tan joven como el primer día. ¿Su secreto? Una dieta a base de cocos.

Si escribes Pac-Man en Google, te salen cerca de 40 millones de resultados. Hurga en ellos y descubrirás cosas tan curiosas como que al creador del personaje, Töru Iwatani, se le ocurrió la forma de Pac-man mientras comía una pizza, o que el mejor jugador del mundo llegó al nivel 255 del juego con la primera vida.

LA PRIMERA VERSIÓN DE PAC-MAN PARA CONSOLA FUE LA DE ATARI 2600, EN 1981. A NES LLEGARÍA EN 1984

Un 22 de mayo de 1980 llegó Pac-Man a los salones recreativos japoneses. Esta bola de color amarilla, conocida como COME COCOS, pronto traspasó las fronteras del videojuego: triunfó en la tele, protagonizó canciones y se metió en todos los hogares con su merchandising.

Protagoniza la serie de TV Aventuras Fantasmales cuya primera temporada ha conquistado a los fans y pronto nos presentará una segunda entrega en la que volveremos a colaborar con sus amigos, Espiral y Cilindra, para evitar que Betrayus y sus fantasmas logren por fin "materializarse".

¡Un héroe de museo! Con más de 30 videojuegos a su espalda (sin contar sus clones) y el reconocimiento por parte de los jugadores, cuenta con un lugar de honor tanto en el museo de arte moderno de Nueva York como en el Smithsonian.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Pac-Man va a demostrar quién manda en **Super Smash Bros.**! El Come Cocos es uno de los personajes que se estrenará a mamporros frente al resto de héroes de Nintendo en Wii U y 3DS. ¡Estamos deseando probarlo!

Pac-Man: del 'comecocos' a la aventura



Pac-Man
(NES, 1984)
El clásico de Arcade dio el salto a NES con una conversión maravillosa.



Ms. Pac-Man
(NES, 1993)
La mujer del Come Cocos vino acompañada de nuevos laberintos.



Pac-Man Vs.
(GC/NDS, 2004)
Diseñado por Miyamoto, este juego hacía uso de la conexión con GBA.



Pac-Man y las Aventuras Fantasmales
(Wii U/3DS, 2014)
Pac-Man regresó con una aventura de estilo clásico.



Primer contacto

Devil's Third

El creador del mítico Ninja Gaiden prepara en **Wii U** un juego afilado como una katana.

1 Acción total

Devil's Third integra la acción con **armas de fuego** de un shooter con un elaborado sistema de combate con **armas blancas**. Podremos usar ametralladoras o filos en todo momento.

2 Multijugador

Será una parte muy importante del juego. Además de **batallas repletas de acción**, habrá una parte de **gestión de los recursos** y equipo de nuestro personaje, y podremos unirnos a un clan.

3 Antihéroe

El prota es un **ex-agente de la URSS** liberado de Guantánamo para que elimine a sus antiguos compañeros: el SOD (Students of Democracy), un peligroso grupo de **rebeldes con superpoderes**.

4 Detalles



Devil's Thrid es la última obra de **Tomonubu Itagaki**. Este desarrollador se ganó la fama como miembro del Team Ninja, estudio de Tecmo en el que creo la serie de juegos de lucha Dead or Alive.



La consagración de Itagaki y el Team Ninja llegó en 2004, con el lanzamiento de Ninja Gaiden para Xbox. El juego del ninja Ryu Hayabusa es uno de los mejores beat'em ups de la historia.



Devil's Third es el primer juego de Valhalla Games, el estudio que Itagaki ha creado junto a otros ex-miembros del Team Ninja. En su desarrollo se está usando el motor gráfico de Darksiders II.

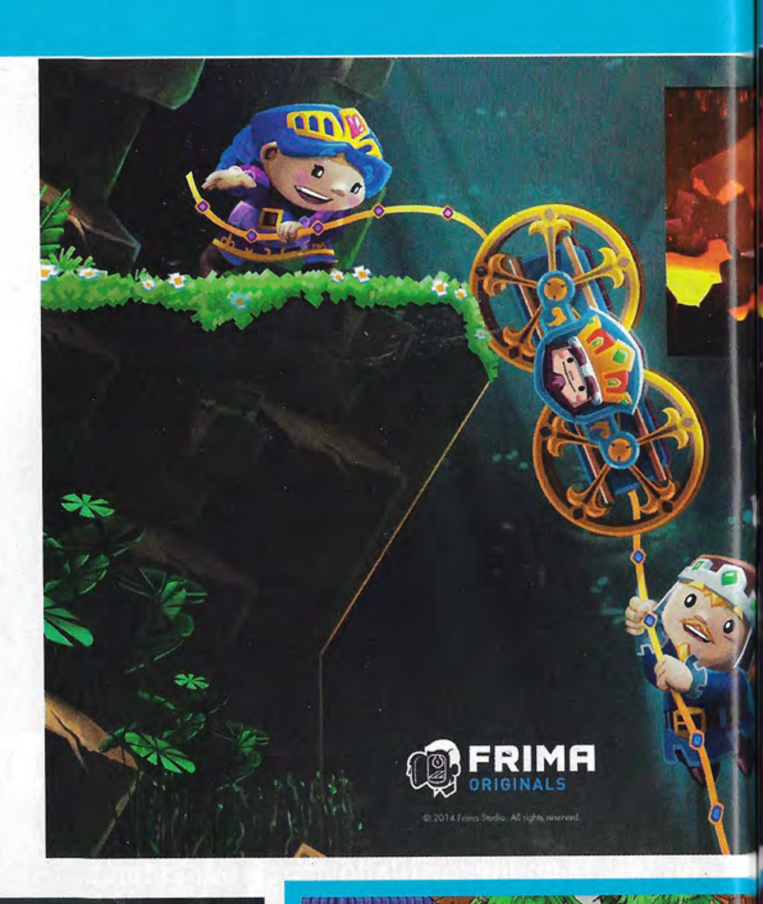


En un principio, Devil's Thrid iba a ser producido por THQ para Xbox 360 y PS3. Cuando THQ cerró, Valhalla acordó con Nintendo convertirlo en exclusivo de Wii U.

Los 8 proyectos más ambiciosos

LA eSHOP QUE VIENE A Wii U

Algunos ya se anuciaron, otros son nuevos, pero todos despiertan el mismo grado de expectación. Llegan nuevas fuerzas a Wii U.



Affordable Space Adventures

KnapNok Games ApS Otoño **Aventura**

Desde el mando es un simulador de nave espacial; en la tele, el desplazamiento de la nave es en 2D. Una idea compartida entre el desarrollador sueco 'Nifflas' (Knytt Underground) y KnapNok (Spin the Bottle), que además añade puzles y bellos parajes.

LOS CREADORES DE KNYTT UNDERGROUND Y SPIN THE BOTTLE HAN UNIDO FUERZAS



Citizens of Earth

Atlus Otoño **RPG**

Has sido elegido Vicepresidente del mundo justo cuando el mundo ha enloquecido. Ahora, en este intrigante RPG debes investigar cómo se ha llegado hasta aquí y empezar a delegar todo el trabajo sucio. Con esta trama y el delicioso aspecto gráfico, el juego de Atlus va a ser uno de los más buscados en eShop de Wii U y 3DS.





Chariot

FRIMA Otoño **Plataformas**

Si tienes entre 24 y 35 años y te molan las plataformas 2D, ¡este juego es para ti! Lo dicen sus creadores, que además se han montado una historia genial: una princesa y su pretendiente transportan una carroza con los restos del rey, atravesando cuevas y bosques, y evitando a los saqueadores. La gracia estará en las posibilidades de la "carroza", gracias a sus grandes ruedas, y en el trabajo en equipo.

PRINCESA Y PRETENDIENTE PONDRÁN A PRUEBA TU COORDINACIÓN Y HABILIDADES





Chromophore

Ackk Studios Finales 2014/2015 **Aventura**

Roy Guarder tiene el poder de caminar entre el mundo de los vivos y el de los muertos, y eso es lo que vamos a tener que hacer en esta aventura de acción y exploración única. Investigar localizaciones de ambos mundos e interactuar con personajes que han pasado a la "otra" vida, a veces incluso haciéndoles regresar de la muerte.



Teslagrad

Rain Games 2014 **Plat./puzle**

El magnetismo y otros poderes electromagnéticos son la clave de este juego. Debes utilizarlos para atravesar la torre abandonada de los Teslamantes resolviendo un montón de puzles. Ojo con quedarse embobado con el detalle gráfico del juego, y si lo haces, que sea para pensar cómo llegar de un punto a otro del nivel cuando parece imposible.

LA HISTORIA DEL JUEGO SE VA CONTANDO A TRAVÉS DE UN DESPLIEGUE VISUAL ÚNICO

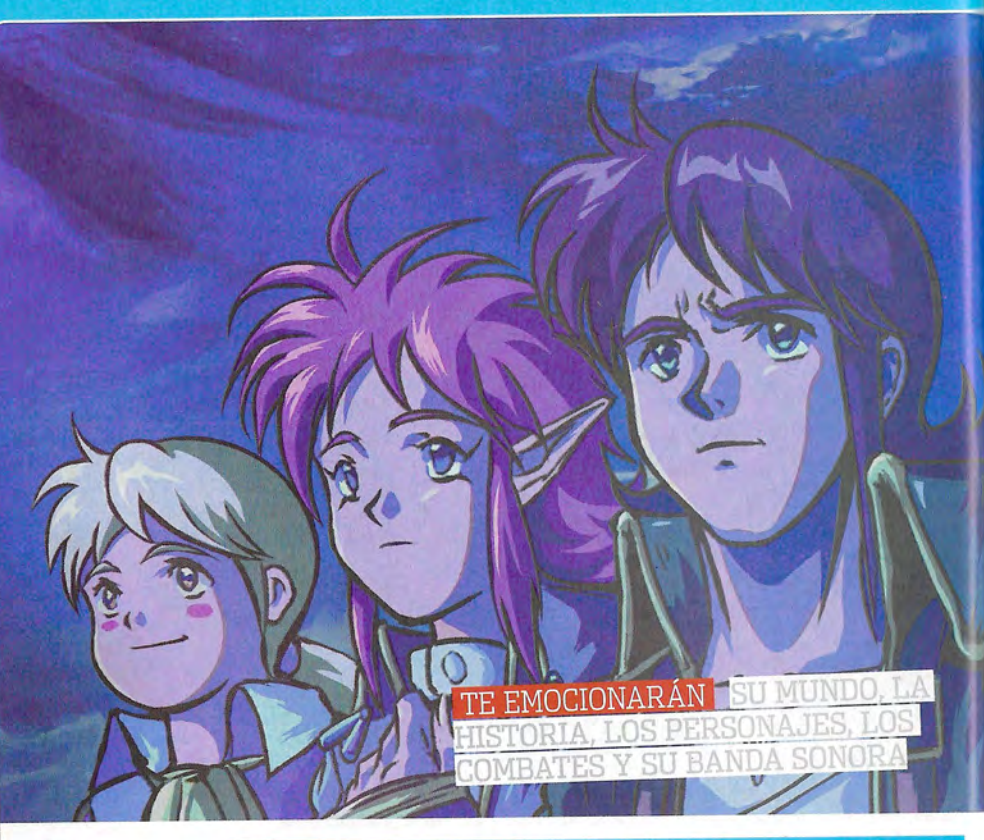
Pier Solar HD

Watermelon Verano **RPG**

El viaje de sus vidas está a punto de empezar para tres jóvenes héroes que tienen por delante más de 50 horas de juego, 300 localizaciones y un sin fín de épicos combates para localizar una pócima capaz de curar al padre de uno de ellos. Incluye un modo 'Director's Cut' con nuevas localizaciones y más desafíos.







TE EMOCIONARÁN SU MUNDO, LA HISTORIA, LOS PERSONAJES, LOS COMBATES Y SU BANDA SONORA

A.N.N.E.

Gamesbymo Invierno **Plat./shooter**

Este híbrido de plataformas 2D y shooter envuelto en una estética retro, nos propone recorrer el planeta Gomi para encontrar nuestro 'otro' yo, nada menos. Explorar sus cinco diferentes áreas por tierra y aire (en la nave espacial), enfrentándonos a robots e interactuando con el escenario, será una auténtica delicia, porque el control ofrecerá una física brutal y porque ¿habéis visto qué bonito es esto?



A.N.N.E. TIENE UN POCO DE TODO: ACCIÓN, SHOOTER, PLATAFORMAS 2D Y PUZLES







Wooden Sen'SeY

Neko 2014 **Plataformas**

En este plataformas de acción deberás ayudar a Goro a realizar una particular venganza, lo que supone manejar su hacha para rebanar, cortar, podar y despedazar. No te pongas nervioso, en el fondo son plataformas más clásicas combinadas con un estilo gráfico que lucirá diferente en cada nivel y nos atrapará sin media.

El otro **HÉROE DEL MES** Número 5

Héroes manga

Luffy

El capitán de la Tripulación del Sombrero de Paja sueña en convertirse en el Rey de los Piratas.

Luffy es el protagonista de One Piece, creado por Eiichiro Oda, cuyo manga empezó a publicarse en Japón en 1997 y ya acumula 750 capítulos. La serie de animación comenzó su emisión dos años más tarde, en 1999, y está a punto de llegar a los 650 episodios. Y parece que queda historia para unos años más.

En el mundo de One Piece existen las Frutas del Diablo, que confieren un poder único y permanente a quien engulle una. Luffy comió de niño la 'Gomu Gomu no Mi', que convirtió su cuerpo en goma y le permite estirar sus extremidades.

El sombrero de paja que luce siempre Luffy es su "tesoro": se lo prestó hace años su amigo Shanks, a cambio de que Luffy se lo devolviera cuando se encontrasen más adelante en el mar. Antes de pertenecer a Shanks, el sombrero estuvo en posesión de su antiguo capitán, el Rey de los Piratas Gol D. Roger.

ES HONESTO Y CON LAS IDEAS CLARAS, Y HARÁ LO QUE SEA POR SUS AMIGOS

Quizás Luffy no sea muy inteligente ni se le dé bien pensar mucho, pero es un gran líder con las ideas muy claras y nunca tiene dudas a la hora de vivir la vida a su manera. Hará lo que sea para proteger a sus amigos. Es muy honesto, y las pocas veces que intenta mentir no lo consigue.

Tras la batalla de Marineford se produce un salto temporal de dos años en la historia, durante los cuales Luffy y sus compañeros han entrenado duro y se han vuelto mucho más fuertes. En esta entrega, Unlimited World RED, ya vemos a los personajes dos años más crecidos.

ESTÁ DE MODA PORQUE...

Acaba de llegar a las tiendas **One Piece: Unlimited World RED**, la nueva aventura de acción desarrollada por Ganbarion (creadores de Pandora's Tower). El mes pasado analizamos la versión de 3DS, y en este número nos centramos en la de Wii U.

Si eres fan...

01 El manga



Planeta DeAgostini publica el manga en España. Por ahora nos han llegado 69 tomos, que engloban 690 capítulos.

02 La música



Hay distintos CD con las canciones de la banda sonora, que pueden conseguirse de importación en diversas tiendas online.

03 Objetos



Bandai distribuye en España una buena variedad de figuras y otros elementos de merchandising de One Piece.

04 Los juegos




Unlimited World RED es el primer One Piece para Wii U, mientras que 3DS cuenta además con Romance Dawn y Unlimited Cruise SP.

Se habla de...

Proyectos Miyamoto

Los tres nuevos juegos de Miyamoto revolucionarán el uso del GamePad.

Shigeru Miyamoto está experimentado con Wii U, y quiere sacarle al GamePad todo lo que tiene dentro. Sabe que una de las claves para que Wii U acabe imponiéndose es sorprender, diseñar juegos que permitan otras formas de interacción. Y en el último E3 se propusieron dar vida a esta idea con tres títulos que definirán la relación entre GamePad, televisión y usuarios.

En StarFox, el mando de Wii U se convierte en la cabina de la nave de Fox desde donde controlamos la acción en primera persona. En Project Giant Robot controlas el cuerpo de un enorme robot con el giroscopio, y pasos y puñetazos con sticks y botones. Y en Project Guard te encargas de un sistema de seguridad de 12 cámaras para evitar la invasión de los robots.

¿Cuándo los veremos? A partir de 2015...

PROJECT GIANT ROBOT

PROJECT GUARD

STARFOX

MIYAMOTO: NO ES SOLO DISEÑAR LA JUGABILIDAD ALREDEDOR DEL GAMEPAD, ES DISEÑAR UNA COMPLETA EXPERIENCIA DE JUEGO Y ENCONTRAR LA MEJOR MANERA DE QUE EL GAMEPAD ENCAJE EN ELLA

4Detalles



Miyamoto comentó que StarFox lleva en desarrollo varios años. Empezó como un experimento y lleva muy poco andado, pero su intención es completarlo en el plazo de un año. En el E3 no se mostró el juego, y de hecho se distribuyeron pantallas de entregas anteriores.



Hemos podido probar los juegos después del E3 (excepto Starfox) y la primera impresión es que Project Guard tiene entidad más como juego que Giant Robot, más experimental.



Se especula con que Project Guard y Project Giant sean en realidad experimentos que se integrarían en un proyecto mayor... ¿Starfox? Desde luego en las cámaras de Project Guard hemos visto un logo de sobra conocido...



Probando nuevos usos del GamePad, Miyamoto "respalda" Mario Maker, con el que podrás editar tus niveles de Super Mario BROS. o Captain Toad.

Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Nº 8 ya a la venta

¡VIEJUNO!

retro GAMER

ANIVERSARIO
BENDITA GAME BOY
DESDE TETRIS A POKÉMON: NUESTRO HOMENAJE A LA REINA DE LAS PORTÁTILES

ASÍ SE HIZO
GOLDEN AXE
CÓMO TOLKIEN Y ARNIE INSPIRARON EL CLÁSICO RECREATIVO

LOS JUEGOS MÁS DIFÍCILES
CUANDO LLEGAR AL FINAL SÓLO ES CUESTIÓN DE FE

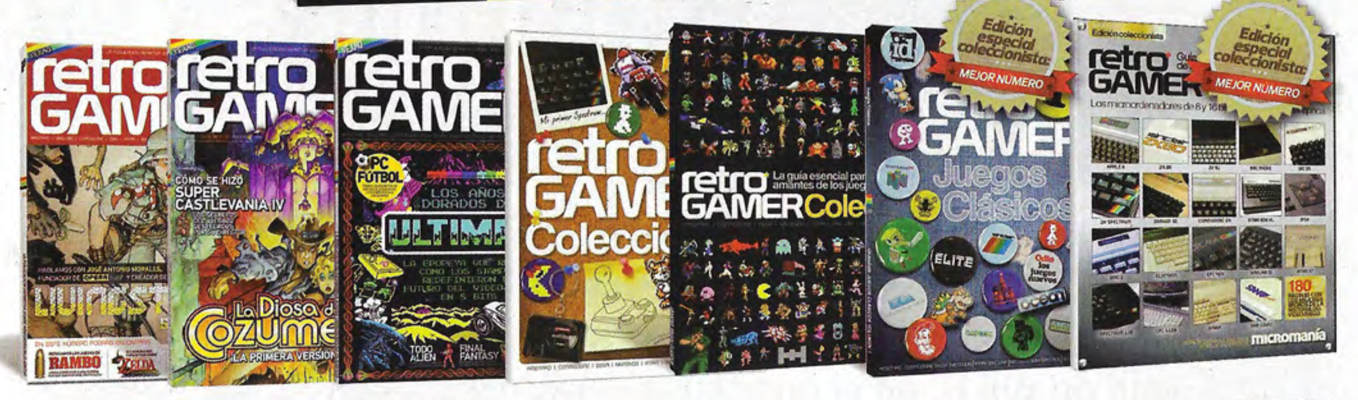
SCALING EN LOS BOLSILLOS
ATARI LYNX
EPYX SE ADELANTÓ A SU TIEMPO

KNIGHT LORE
EL MITO DE ULTIMATE CUMPLE 30 AÑOS

YO CONTRA EL BARRIO
LA GUÍA DEFINITIVA DE LA TOLLINA

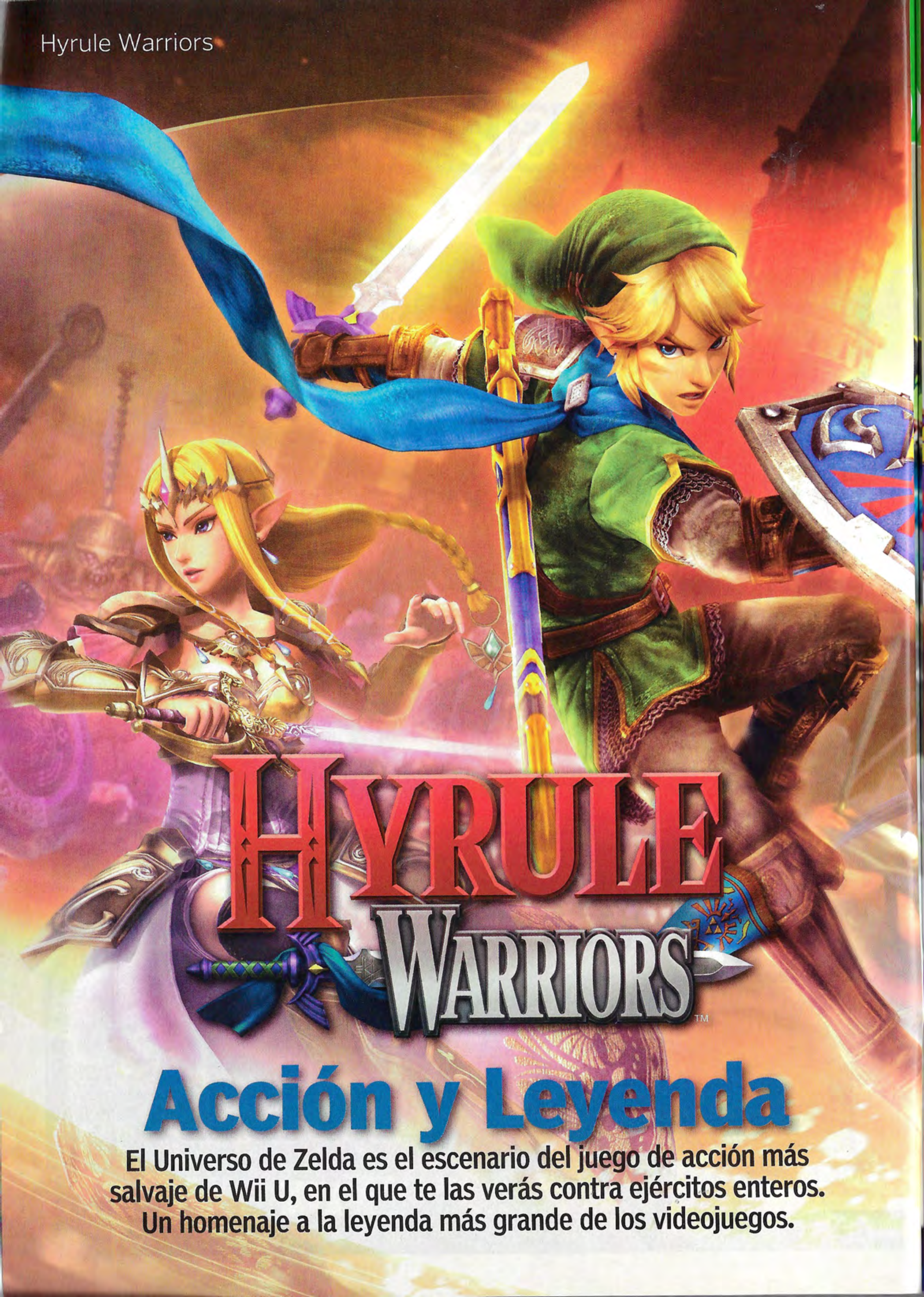
FORGOTTEN WORLDS
CAPCOM, EN ESTADO PURO

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS



Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer





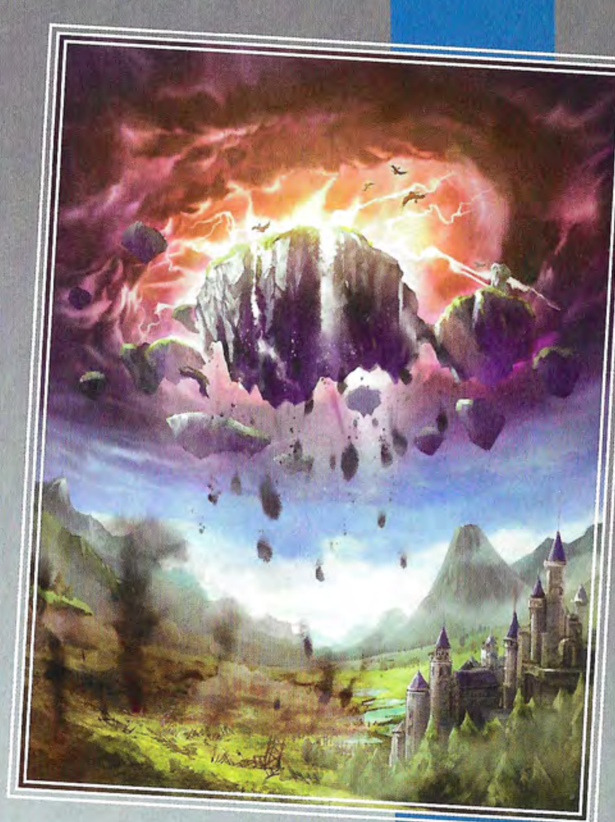
Acción y Leyenda

El Universo de Zelda es el escenario del juego de acción más salvaje de Wii U, en el que te las verás contra ejércitos enteros. Un homenaje a la leyenda más grande de los videojuegos.





El **género 'musou'** cuenta con millones de fans en Japón... y unos cuantos cientos de miles en occidente. **Beat'em ups** en los que el jugador se enfrenta él solito contra un ejército y los enemigos caen a cientos ante el filo de su espada y el poder de sus combos. Pues bien, los inventores de este género (**Koei Tecmo**, responsables de la saga **Dynasty Warriors**) han creado con la ayuda de Nintendo un 'musou' en el que lo protas son guerreros de la saga Zelda. Podríamos llamarlos... Hyrule Warriors.



Este arte oficial revelado por Nintendo ha disparado las especulaciones. Un portal dimensional se abre sobre Hyrule y parece que desde él entran fragmentos de otro mundo. Que cada cual piense lo que quiera...

Una nueva amenaza

La historia será nueva e independiente de la de anteriores juegos. Una terrible hechicera llamada **Cya** amenaza Hyrule, y dos héroes se unirán para detenerla: el joven guerrero **Link** y **la reina de Hyrule, Zelda**. Se conocerán al comienzo del juego y poco a poco irán sumando aliados, porque el gran atractivo de Hyrule Warriors estará en la variedad de héroes controlables. Se han revelado seis.



Héroes

De momento se han revelado seis personajes jugables (pero esperamos que haya muchos más). Cada uno tendrá su estilo de lucha, que además cambiará en función del arma que usen (cada guerrero irá desbloqueando las suyas propias). Aquí estará la profundidad, como en todos los juegos del género 'musou'.

LINK

Su espada le convierte en un luchador muy versátil, rápido y fuerte. El báculo de Fuego cambia completamente su estilo, basando su eficacia en las magias con las que acaba los combos.

TWILIGHT PRINCESS PARECE LA PRINCIPAL INSPIRACIÓN, PERO HABRÁ ELEMENTOS DE MUCHOS ZELDA

IMPA

Su espada a dos manos ejecutará ataques muy potentes (aunque un pelín lentos). Con su combo básico enlazará golpes avanzado hacia adelante.

ZELDA

Será Reina, no Princesa, y usará una espada como arma básica. Con ella carece de ataque básico fuerte, pero puede acumular magia para potenciar los rápidos.

LANA

Esta debutante será una hechicera. Sus ataques básicos no serán muy poderosos, pero sí tendrán un ángulo amplio. Y los culminará con invocaciones de campos de fuerza.

MIDNA

Será el personaje más especial de todos. Parece que en un principio estará con los malos, y luego usará ataques tan increíbles como invocar a la Luna de Termina.

MARIPOLA

Esta niña, a la que conocimos en Twilight Princess, invocará insectos para que ataquen a los malos, desde enjambres de mariposas a escarabajos gigantes. de bellos colores, eso sí



➲ y los iremos desbloqueando a medida que avancemos, como las **distintas armas** que cambiarán sus ataques y forma de combatir.

Hyrule te necesita

El control será muy sencillo: un **botón para ataques rápidos** y otro para **ataques fuertes**. Podremos ejecutar un combo de hasta cinco ataques rápidos y, si sustituimos la última pulsación del combo por un ataque fuerte, ejecutaremos un final demoledor (que variará en función del número de pulsaciones débiles anteriores). Además, **cada arma tendrá un especial** que ejecutaremos cuando llenemos una barra de energía. Todo, en campos de batalla en los que habrá objetivos como conquistar zonas o encontrar objetos. Ah, y podremos jugar a dobles, uno en la tele y otro en la pantalla del GamePad. Seguro que conoces otro fan de Zelda ansioso de ayudarte. Y, si no, tienes hasta **el 19 de septiembre** para encontrarlo.

Villanos

¿Cuál es el objetivo de la poderosa hechicera Cya? Pues, al menos en apariencia, conquistar Hyrule, y para ello contará con la ayuda de su lugarteniente Valga y el mago Wizro, y de viejos conocidos como Zant y Argorok (los dos provenientes de Zelda Twilight Princess).

¡Así desafía Nintendo a Activision y Disney!

LA GUERRA DE LAS FIGURAS INTERACTIVAS

La presentación de las figuras Amiibo ha sido uno de los eventos del E3. Os contamos cómo funcionarán y con qué juegos serán compatibles, además de hablar de su próxima rivalidad con Skylanders y Disney Infinity.







Amiibo

Nintendo lanzará sus figuras interactivas en invierno, al mismo tiempo que Super Smash Bros de Wii U.

NVIERNO
Wii U (3DS EN 2015)
NINTENDO

Fue una de las grandes campanadas del pasado E3, la nueva colección de **figuras interactivas de Nintendo**, que estarán listas para cuando llegue Super Smash Bros. de Wii U. Este será el primer juego que las utilizará... pero ni mucho menos el único.

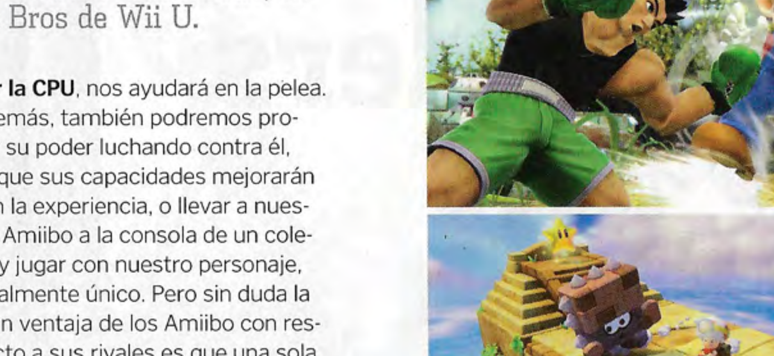
Objetos de deseo

En el esperadísimo título de lucha, con **una figura Amiibo** invocaremos al personaje que, **controlado por la CPU**, nos ayudará en la pelea. Además, también podremos probar su poder luchando contra él, ya que sus capacidades mejorarán con la experiencia, o llevar a nuestro Amiibo a la consola de un colega y jugar con nuestro personaje, totalmente único. Pero sin duda la gran ventaja de los Amiibo con respecto a sus rivales es que una sola figura Amiibo podrá ser **compatible con varios títulos** y que en Wii U no necesita portal (funciona con el NFC del GamePad). Aun no se conoce el precio de las figuras o si se venderán en packs.

MANDO Y MINIPORTAL

En Wii U bastará con colocar tu Amiibo sobre el lector NFC situado en la parte inferior izquierda del Wii U GamePad para que interactúen con el juego en cuestión. Para 3DS, Nintendo ha diseñado un miniportal inalámbrico que saldrá a la venta en 2015, de precio aún por confirmar.











El primer juego en el que usaremos los Amiibo será Super Smash Bros. para Wii U. Le seguirán títulos como Captain Toad, Yoshi's Woolly World o el mismo Mario Kart 8.

Skylanders
Trap Team

En la cuarta entrega de la serie no solo controlaremos a una nueva estirpe de Skylanders, también a ¡los malos!







OCTUBRE
Wii U, Wii Y 3DS
ACTIVISION

El archienemigo de los Skylanders, Kaos, la va a liar pero bien gorda: destruirá la prisión Cloudcraker, de la que **escaparán un montón de villanos**. Menos mal que una nueva estirpe de Skylanders, los **Trap Masters**, volverán de su retiro para atrapar a los fugados.

En busca y captura

Y es que solo los Trap Masters podrán usar el nuevo **portal Traptanium**, con nuevas funcionalidades: tendrá un **altavoz** que nos permitirá escuchar las voces de los malos atrapados, y la ranura para colocar las **Trampas Traptanium**, indispensables para encerrar a los malos... ¡y después controlarlos pero ya en nuestro bando! De hecho, habrá una localización central en el juego en la que podrás seleccionar a cualquiera de los capturados. Y todo, junto a novedades jugables como **nuevos minijuegos**. El **starter pack** incluirá el portal, trampas de elementos Vida y Agua, y dos figuras: **Food Fight** y el Trap Master **Snap Shot**.

YA A LA VENTA

Ya hay tres entregas de la saga, todas disponibles para Wii, Wii U y 3DS, y la friolera de 175 figuras entre todas las ediciones. Y todos estos muñecos serán compatibles con Skylanders Trap Team, cada uno con sus poderes.











LOS NUEVOS SKYLANDERS

Con el nuevo juego irán llegando hasta 50 nuevas figuras, entre Skylanders normales y los Trap Master (que destacarán por su gran poder). Estos son los revelados hasta ahora.

Jaw Break
Tecnología

Este poderoso robot es otro Trap Master, pero destaca más por el poder de sus puños.

Food Fight
Vida

Arroja tomates con su bazuka. Su valor más elevado será 140 en Fortuna.

Wild Fire
Fuego

Este Trap Master destacará por su escudo, con el que podrá defenderse él y a sus aliados.

Snap Shot
Agua

Este Trap Master es el personaje más rápido de los revelados: 180 puntos en agilidad.

Wallop
Tierra

Un Trap Master demoledor: su poder alcanza 190. No nos extraña, con esos martillacos...

Gear Shift
Tecnología

Esta robot será un personajazo: con todos sus valores en 130, no tendrá punto débil alguno.

Chopper
Tecnología

Un dinosaurio ciborg capaz de volar, que combinará potencia de fuego con agilidad.

Torch
Fuego

Sus 130 puntos de poder le convierten en un tipo peligroso, aunque su defensa deja que desear.



LOS VILLANOS

Sí, en el nuevo Skylander podrás jugar... ¡hasta con mismísimo Kaos!

El gran villano de la saga será uno de los 40 enemigos a los que podremos atrapar en el nuevo portal Traptanium (usando las trampas Traptanium y a los Skylanders Trap Masters, claro). Después podremos controlarlos en el juego y usar su poderes. Y habrá de todo, desde lobos a magos que lanzarán poderosos hechizos a larga distancia.

Disney Infinity Marvel Super Heroes

Ojo de Halcón

El nuevo Disney Infinity apostará por los héroes de Marvel como protas casi absolutos y un modo Toy Box mejorado en el que podrás usar todas las figuras anteriores.

O TOÑO
Wii U
DISNEY INTERACTIVE

El Universo Marvel, con sus **superhéroes**, sus vehículos y sus lugares emblemáticos, ha sido el escenario elegido para la segunda entrega de Disney Infinity. El starter pack traerá un playset de Los Vengadores y las figuras de **Thor, Iron Man y la Viuda Negra** (el resto de Vengadores se venderá por separado) y la nueva **base 2.0**.

Nueva York en peligro

El escenario será **el Nueva York del Universo Marvel**, con localizaciones como la Torre Stark, y tendremos que impedir que **Loki** y su ejército de Gigantes de Hielo congelen la ciudad. Por otra parte, el primer Playset extra confirmado será uno inspirado en la serie de animación **Ultimate Spider-Man**: los peores enemigos del héroe, encabezados por el Duende Verde, han clonado al simbionte de Venom y sus vástagos han poseído a los neoyorquinos. De momento no se han revelado más playsets (aunque la aparición de **Los Guardianes de la Galaxia** en un tráiler del juego puede ser una pista), pero se ha anunciado una novedad: al más puro estilo de los cómics Marvel, va a ser posible jugar los Playsets con personajes ajenos al mismo (aunque no está claro si será con todos).

Lo que sí es seguro es que **el modo Toy Box** estará mejorado: crear y compartir los niveles será más fácil, será compatible con todas las figuras del anterior Disney Infinity (que ahora podremos evolucionar hasta el nivel 20) y además habrá unos **nuevos discos de poder** exclusivos de este modo que activarán minijuegos especiales (vendrán dos con el starter pack). ¡Aún más posibilidades de juego!

YA A LA VENTA

Disney Infinity, cuyo starter pack incluye 3 playsets (Piratas, Monstruos y los Increíbles) y las figuras de Sulley, Jack Sparrow y Mr. Increíble. Por separado, hay playsets de Cars, Toy Story y el Llanero Solitario, y un total de 29 figuras.







El Playset que vendrá con el starter pack es el de Los Vengadores. Habrá que impedir que Loki congele Nueva York. Además, se ha desvelado un Playset de Spider-Man y las figuras de Mérida y Maléfica para el modo Toy Box.

Playset Vengadores

Hulk

Viuda Negra

Thor

Iron Man

Capitán América

Playset Spider-Man



LOS DISCOS DE PODER

Una nueva serie de discos 2.0 para colocar en la base. Activarán ataques, vehículos, cambios en el escenario...

Los discos circulares

Con ellos los personajes ganarán nuevos ataques, o podremos invocar a un héroe de apoyo y realizar un "team-up", por ejemplo al Soldado de Invierno.

Los discos Hexagonales

Pueden ser personalizaciones del escenario (como el de World War Hulk, que cambiará el color del cielo), armas o vehículos (como el Spider-movil o Lola, el coche volador de la serie Agentes de S.H.I.E.L.D).



16 juegazos 3DS

Nintendo se ha volcado con Wii U en el E3, pero nada de dejar a un lado la 3DS. Y aquí tenéis la prueba: 16 bombazos que jugaremos en nada.

Esta vez el modo online permitirá conectarnos con otros cazadores por internet a través de Nintendo Network.





Por primera vez en la serie puedes saltar sobre los monstruos y descargar una batería de ataques

Habrá nuevos monstruos nunca vistos con aspecto de arañas, escorpiones, tiburones...

+info

La serie de juegos Monster Hunter ha vendido más de 28 millones de unidades hasta ahora

Monster Hunter 4 Ultimate

Capcom | Rol de acción | Principios 2015

El rol de acción y la caza de monstruos brillarán más que nunca con un juego que rebosará nuevas posibilidades.

La cuarta entrega de esta saga de culto en Japón es exclusiva de 3DS, y como sabéis llegará a principios de 2015. MH4U añadirá montones de mejoras y contenidos extra a la serie, junto a nuevos monstruos y opciones online.

Más de 80 monstruos

Así, a la hora de cazar intervendrán nuevos factores como los numerosos movimientos que estrenarán nuestros personajes, las nuevas armas como el bastón insecto y el hacha de carga, y los movimientos de escalada con los que nos atacarán desde distintos ángulos. Habrá más de 80 monstruos distintos, más que en cualquier otro de la saga. Los cazadores dispondrán de cientos de nuevos ítems, y podremos realizar ataques desde paredes o cornisas. Con la pantalla táctil accederás rápido a menús, mapas o minijuegos e incorporará una función para fijar al enemigo automáticamente. Pero sin duda lo mejor volverá a ser la apuesta online, que permitirá conectarnos con tres cazadores a través del Nintendo Network de la 3DS.



Activision | Acción | Final verano

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Aprovechando el tirón de la nueva película, tendremos un título exclusivo para 3DS. Será un juego de acción en tercera persona, en el que cada tortuga tendrá distintas habilidades.



Warner | Acción | Otoño

LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM

Más de 100 personajes del universo DC Comics se ponen a tu servicio transformados en figuras LEGO. Les espera una prometedora aventura con más de 45 misiones.



Bandai Namco | Acción | Final 2014

POWER RANGERS SUPER MEGAFORCE

Basado en la serie más reciente de los Power Rangers, será exclusivo de 3DS. Seguirá las tramas de la serie de TV, y vendrá cargado de acción en escenarios de avance lateral.



Bandai Namco | Lucha | Otoño

TENKAI KNIGHTS BRAVE BATTLE

Primer videojuego basado en Tenkai Knights, conocida serie de animación de combate de mechas. Podréis personalizar a vuestros robots con 100 piezas, y combatir hasta cuatro a la vez.





Persona es una saga de culto en Japón, que se estrena por vez primera en una consola Nintendo.





Atlus | Rol | 28 noviembre

Persona Q
Shadow of the Labyrinth

En este spin-off exclusivo de Shin Megami Tensei: Persona jugaréis con los protagonistas de Persona 3 y Persona 4 (diseñados con un aspecto más desenfadado), aunque su argumento será completamente nuevo y apto para los que no jugaron a dichos títulos. Habrá también nuevos e importantes personajes, por supuesto, como Zen y Rei, a quienes tendremos que ayudar a recuperar sus recuerdos. La jugabilidad se acercará a lo que hemos visto en Etrian Odyssey. Y como dato extra, habrá una edición especial con un CD con la banda sonora, libro de dibujos, funda para 3DS XL y 11 cartas del tarot.



Conducir vehículos, desenterrar fósiles y luchar contra dinosaurios, ¡buen plan!

Nintendo | Rol | 2015

Fossil Fighters
Frontier

Es la tercera entrega de la serie de rol Fossil Fighters, y la primera que llegará a Europa tras dos juegos de DS que no se lanzaron aquí. Su curioso concepto os recordará a Jurassic Park, ya que consiste en desenterrar fósiles y usar su ADN para revivir a imponentes dinosaurios, conocidos en el juego como "Vivosaurs". Podréis usar a estas criaturas para pelear contra otros dinosaurios que encontraréis en el juego y contra los equipos de "Vivosaurs" de otros jugadores.



Cuatro miembros de un equipo de agentes, liderados por el presidente Abraham Lincoln, luchan juntos contra los alienígenas invasores.





La estética estará muy inspirada por los cómics americanos de superhéroes, en especial de autores como Jack Kirby, Mike Mignola y Bruce Timm.





+info
Los creadores cuentan en su currículum con títulos como Advance Wars y Fire Emblem.

Code Name S.T.E.A.M.

Nintendo | Estrategia | 2015

La nueva y ambiciosa propiedad intelectual de Nintendo se presentó a bombo y platillo en el E3.

Intelligent Systems prepara otro bombazo de estrategia por turnos para 3DS, esta vez añadiendo elementos de shooter en tercera persona. Code Name S.T.E.A.M. transcurrirá en Londres, en un futuro alternativo, y ofrecerá ambientación *steampunk* junto a un estilo de novela gráfica.

Disparos y estrategia

Nuestro protagonista, el capitán Fleming, se enfrentará junto a sus compañeros a una invasión alienígena de criaturas inspiradas por la obra de H.P. Lovecraft, legendario escritor de terror. Sin renunciar a unas batallas complejas, el juego buscará satisfacer a un público lo más variado posible. Podremos alternar entre los cuatro personajes del equipo, y si alguno de ellos es derrotado, revivirlo gracias a unas medallas especiales. Aunque el verdadero reto será superar las misiones sin recurrir a las medallas: tendrá premio.

El juego contará con un modo online para hasta cuatro simultáneos, y a juzgar por la presentación en el E3 va a ser una de las apuestas más grandes de Nintendo para 2015.



WayForward | Aventura | Otoño

HORA DE AVENTURAS: THE SECRET OF THE NAMELESS KINGDOM

El nuevo Hora de Aventuras será un gran homenaje al clásico Legend of Zelda: A Link to the Past. Mezclará mecánicas inspiradas por el mítico juego de SNES con mucho humor.



Hörberg Prod. | Plataformas | Otoño

GUNMAN CLIVE 2

La eShop recibirá la continuación de Gunman Clive, un juego independiente que logró una gran acogida. Plataformas, acción y el lejano oeste volverán a ser los ingredientes de esta prometedora entrega.



Renegade Kid | Plataformas | 2014

TREASURENAUTS

Nuevo proyecto plataformero de estilo clásico para la eShop, obra de Renegade Kid, los creadores de Mutant Mudds. El objetivo será encontrar tesoros a lo largo de 20 laberínticos escenarios. Incluirá modo cooperativo local para dos jugadores.



Renegade Kid | Acción | 2014

MOON CHRONICLES

Otro juego de Renegade Kid para la eShop será este remake de Moon, uno de los primeros juegos que el estudio desarrolló para DS. Incluirá numerosas mejoras y expandirá la historia de este shooter de ciencia ficción.



Los Mii debutan como luchadores, y podremos elegir entre tres estilos de combate y gran variedad de vestimentas.



Smash Bros.

Bandai Namco/Nintendo | Lucha | 3 octubre

La batalla entre las estrellas de Nintendo va a ser el juego más grande de este año... ¿Y quizá de la historia de 3DS?

Con 27 luchadores ya confirmados (los últimos Palutena, Pac-Man y los Mii), multijugador online y su modo exclusivo Smashventura (que mezcla rol con las habituales peleas), ya está claro que Super Smash Bros. en 3DS podrá mirar cara a cara a su hermana de Wii U. Pero aun guarda más sorpresas.

Tú decides, es el momento

La primera es un nuevo modo de juego revelado por el propio Masahiro Sakurai llamado Trophy Rush... del que solo se sabe que habrá que destruir cajas a toda velocidad, porque es contrarreloj (este modo se ha confirmado para la portátil, pero podría estar también en Wii U). Los escenarios de 3DS serán únicos, y el último revelado ha sido Pac-Maze, un laberinto en el que, si nos comemos 100 "cocos", seremos invulnerables a los fantasmas (que sí dañaran a otros jugadores). Este escenario se une a los inspirados en juegos como Kid Icarus Uprising, Mario Kart 7, Animal Crossing o Zelda Spirit Tracks y Zelda Ocarina of Time 3D, para ofrecernos una selección de arenas de batalla impresionante.

+info
Volverá Muerte Súbita, modo en el que comenzamos con el medidor de golpes al 300%.

Pac-Maze será un escenario inspirado en el Pac-Man original, donde los fantasmas camparán a sus anchas.

Sega | Plataformas | Noviembre

Sonic Boom
Shattered Crystal

El nuevo Sonic será exclusivo de consolas Nintendo, pero llegará con dos juegos bastante diferentes, cada uno con sus propias características e historia. El de 3DS no tendrá una jugabilidad tridimensional, como la versión de Wii U -Rise of Lyric-, sino que será un plataformas de avance lateral, con un estilo de juego más cercano a los títulos clásicos del erizo. Podremos cambiar de héroe cuando lo necesitemos, pues cada uno tendrá una función diferente en la aventura.

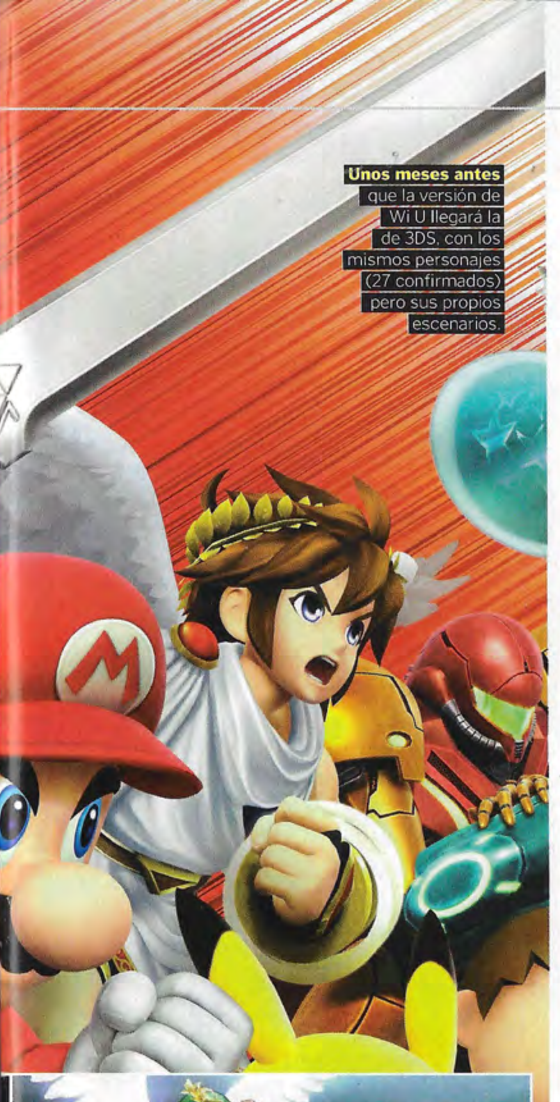




Será muy diferente de la versión de Wii U, y se centrará más en los puzles que en la acción.

Sticks (en esta imagen a la izquierda) será un nuevo personaje principal, y jugable en la versión de 3DS.

+info
Los nuevos juegos de Sonic Boom serán la precuela de la serie de televisión que veremos pronto



Unos meses antes que la versión de Wi U llegará la de 3DS, con los mismos personajes (27 confirmados) pero sus propios escenarios.



El borde que rodea a los personajes en 3DS, pensado para que se vean de lejos, se podrá desactivar.



El apartado artístico será muy especial. Yoshitaka Amano (Final Fantasy) ha participado como ilustrador.

Level 5 | Rol | 26 septiembre

Fantasy Life

Maravillosa mezcla de rol y simulador social que promete un estilo único de aventura. Nuestro protagonista será totalmente personalizable, tanto en aspecto y sexo como en sus fortalezas y debilidades, que dependerán del trabajo que escojáis: habrá 20 profesiones diferentes, desde leñador a soldado, cazador, artesano, minero o mago. La mayor parte del tiempo lo pasaréis frente a un RPG de acción en tiempo real con fuertes dosis de exploración y una gran variedad de enemigos, pero en la ciudad podremos llevar a cabo tareas cotidianas y decorar nuestra casa con nuestros propios muebles.



En Fantasy Life podrás tener tu propia casa en el pueblo y decorarla con los muebles que crees.







Atlus | Rol | Verano

Shin Megami Tensei IV

La cuarta entrega principal de una de las sagas más ilustres del rol japonés estará muy pronto entre nosotros. Quizás conozcáis Shin Megami Tensei por algunas de sus famosas subseries como Persona, Devil Summoner o Devil Survivor, pero este juego es el primero numerado de la prestigiosa serie principal en diez años, ¡y es exclusivo de 3DS! Nuestro protagonista será un samurái que vive en una sociedad con una fuerte división de clases sociales. Lucharéis contra demonios y podréis reclutarlos. Lo tendremos disponible en la eShop y en inglés.



20 CLAVES nuevas edici

TREECKO, TORCHIC Y MUDKIP

Los Pokémon iniciales de Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa son los "clásicos": Treecko (tipo Planta), Torchic (tipo Fuego) y Mudkip (tipo Agua). Deberías ir pensando cuál de los tres vas a escoger. Hasta ahora, Torchic era el único cuya evolución, Blaziken, podía megaevolucionar, pero esto ya no será así por lo que la decisión está ahora más complicada.

MEGA-SCEPTILE

Uno de los Pokémon que pueden megaevolucionar en Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa es Sceptile. Su megaevolución adquiere el tipo Dragón, ganando con ello mayor versatilidad de ataques y una gran variedad de resistencias. Mide 1,9m y pesa 55,2kg. Además, la habilidad Pararrayos lo hace inmune a los ataques eléctricos, que pasan a subir su Ataque Especial. Esto proporciona a Mega-Sceptile una gran ventaja en los combates dobles.

MEGA-SWAMPERT

La evolución final de otro de los Pokémon iniciales de Hoenn, Swampert, también megaevoluciona. Mega-Swampert aumentará su Ataque en gran medida, y aprovechará mejor el clima lluvioso gracias a la habilidad Nado Rápido y el aumento en la Velocidad que conlleva. Contará con ataques que aprovecharán todo lo anterior, como Machada.

MEGA-SABLEYE

Sableye concentra toda la energía de la megaevolución en la joya de su pecho. Al megaevolucionar, la joya crece y se desprende de su cuerpo para convertirse en un poderoso instrumento defensivo. Aumenta su Defensa y Defensa Especial, pero también lo hace más pesado y lento. Gracias a Espejo Mágico, devuelve al atacante los efectos producidos por movimientos de estado.

REGRESIÓN PRIMIGENIA

Los Pokémon que aparecen en las cajas de Rubí Omega y Zafiro Alfa son Groudon Primigenio y Kyogre Primigenio, una transformación de los Pokémon legendarios Groudon y Kyogre. La Regresión Primigenia permite a estos Pokémon recuperar el poder original que tenían antes de caer en su profundo letargo, absorbiendo la energía de la naturaleza. Máximo investigará Hoenn en busca de más información.

05

06

MEGA-DIANCIE

Aunque aun no se ha anunciado cuándo y cómo llegará Diancie a Pokémon X/Y, sabemos que en su megaevolución su cuerpo relucirá hasta el punto de que no podremos mirarlo directamente. Entonces aprovechará al máximo el movimiento de tipo Hada Brillo Mágico, que lanza potentes rayos de luz y en combates dobles afecta a ambos rivales.

Pokémon Zafiro Alfa Rubí Omega

...s de las ...ones

LAS NUEVAS MEGAEVOLUCIONES Y EL DESCUBRIMIENTO DE LA REGRESIÓN PRIMIGENIA, MARCARÁN EL DESARROLLO DEL JUEGO

GROUDON PRIMIGENIO

Tan poderoso, que puede controlar la meteorología. Tras la regresión, su tamaño y peso aumentan considerablemente. Tanto como su Ataque. Además añade el tipo Fuego a su tipo Tierra, lo que potencia los movimientos de Fuego que puede aprender. Incluso puede que su habilidad se vea potenciada. Desprende tanto calor que siempre lo rodea un halo de calima.





KYOGRE PRIMIGENIO

Conserva el tipo Agua, pero rebosa energía que se desborda de su cuerpo en forma de agua marina. En la regresión, su cuerpo se vuelve translúcido y una luz dorada brilla en su interior. La regresión potencia su Ataque Especial de forma espectacular, y su tamaño aumenta hasta más del doble del habitual.



09

REGIÓN DE HOENN

Hoenn se compone de una isla principal con múltiples islas menores a su alrededor. La región cuenta con un volcán en activo y numerosos bosques con una flora -y fauna- muy variadas. Como en el juego original, empezaremos la aventura en Villa Raíz, al suroeste de Hoenn.

10

EQUIPO MAGMA

Exclusivo de Rubí Omega, su líder todopoderoso es Magno. Sus ayudantes directos son los comandantes Tatiano y Carola, bajo cuyas órdenes trabaja un gran número de Reclutas. Su objetivo: evaporar el agua de los océanos y aumentar la masa terrestre global.

11

EQUIPO AQUA

Exclusivo de Pokémon Zafiro Alfa, está liderado por Aquiles. A sus órdenes están Matías y Silvina. El resto de la organización lo forma un gran número de Reclutas. Su objetivo es inundar la tierra con lluvias torrenciales y expandir los océanos.

12

LOS PROTAGONISTAS

El personaje principal vuelven a ser Bruno o Aura, que ahora llevan una Megapulsera con una Piedra Activadora para megaevolucionar Pokémon. Su objetivo es derrotar a la Liga Pokémon, pero aun no sabemos detalles como si se podrá personalizar su aspecto o no.

13

HABITACIONES DIFERENTES

En función de si eliges a Bruno o Aura, la habitación de tu casa será un poco distinta... la cama, el reloj central o el cofre para guardar cosas, o el color de los cojines y de tu Wii U. Esto nos recuerda mucho a las versiones originales, Rubí y Zafiro, donde podías decorar tu base secreta como quisieras.

14

MÁXIMO Y LA MEGAEVOLUCIÓN

Máximo Peñas vuelve a estos juegos con un papel más interesante: investigar los secretos de la Megaevolución y de la Regresión Primigenia. Es un Entrenador con capacidad para megaevolucionar Pokémon gracias a la Piedra Activadora de su broche. Como en las versiones originales, seguramente seguirá siendo el Campeón de la Liga Pokémon.



LA BICI DE CARRERAS

El protagonista volverá a contar con dos Bicis para explorar las diferentes zonas del juego. En primer lugar, la Bici de Carreras nos permitirá atravesar las rutas a toda velocidad, e incluso subir por cuestas llenas de barro como veis en esta pantalla. El único problema es que te resultará un poco más difícil manejarla en los giros.



LA BICI ACROBÁTICA

La Bici Acrobática es mucho más maniobrable que la de carreras aunque vaya más lento por las rutas. Su diseño nos permite atravesar puentes estrechos y escalones en pendiente realizando pequeñas acrobacias y saltos.





LAVADO DE CARA A LOS GIMNASIOS

Los Gimnasios también sufrirán un gran cambio respecto a sus versiones originales. En línea con los Gimnasios de Teselia, parece que este Gimnasio hará las veces de museo de fósiles a la vez que sirve para cobijar el Gimnasio de tipo Roca de la Líder Petra.





LOS PAISAJES MÁS BELLOS

Los gráficos de Pokémon X y Pokémon Y vuelven a tu consola con unos paisajes de Hoenn completamente remozados, aunque conservan el recuerdo de los juegos originales. En esta imagen podemos ver que las Tiendas Pokémon vuelven a tener un edificio propio.



POKÉDEX CLÁSICA

La dinámica de la PokéDex será la de siempre: capturar Pokémon en estado salvaje, subirlos de nivel, evolucionarlos, criarlos, etc. La PokéDex ha vuelto a su diseño original mientras que la evolución cuenta con una nueva animación mucho más vistosa.

LANZAMIENTO EN OTOÑO

La fecha de salida de Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa está todavía un poco lejos, pero el tiempo se te va a pasar volando: el 28 de noviembre de 2014 sale en Europa, sólo una semana después que en Estados Unidos, Canadá y Japón. Al ser un estreno casi simultáneo, podremos disfrutar de los juegos sin conocerlo anticipadamente.





Wii U

Género **Deportes**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95€**
www.nintendo.es

Argumento
La saga Wii Sports Club se completa con dos nuevos deportes, y además llega en formato físico con un 5 en 1.

Wii Sports Club

Los dos últimos deportes saltan al cuadrilátero.

Wii Sports Club ha lanzado sus dos últimos juegos: béisbol y boxeo, y la experiencia se completa. Regresan los Mii más deportivos junto al modo online. Y una nueva y tentadora propuesta: un "5 en 1" en formato físico.

Club Nintendo

Béisbol y Boxeo son las dos últimas incorporaciones a las ya disponibles: tenis, bolos y golf. Ahora puedes decidir entre **comprar la edición física**, con acceso ilimitado a los cinco deportes, o **comprar suscripciones en la eShop**. Aquí puedes elegir entre suscripciones de un día, con 24 horas para jugar a todos los deportes disponibles en ese tiempo; o suscripciones a deportes individuales (9,99€ por juego) para disfrutar sin restricción de tiempo. Y con la **suscripción ilimitada**, juegas béisbol y boxeo sin límite por el precio de uno.

En estos últimos deportes, se nota una mejora en el control de movimiento potenciado por el Motion Plus y destaca el mayor protagonismo de Miiverse: en el GamePad vemos opiniones y trucos de personas de todo el mundo.

Con ellos la experiencia se completa y se disfruta en todo su esplendor, sobre todo gracias a la versión física. Aunque si ya tenías alguno de los juegos, siempre puedes hacerte solo con estos dos...

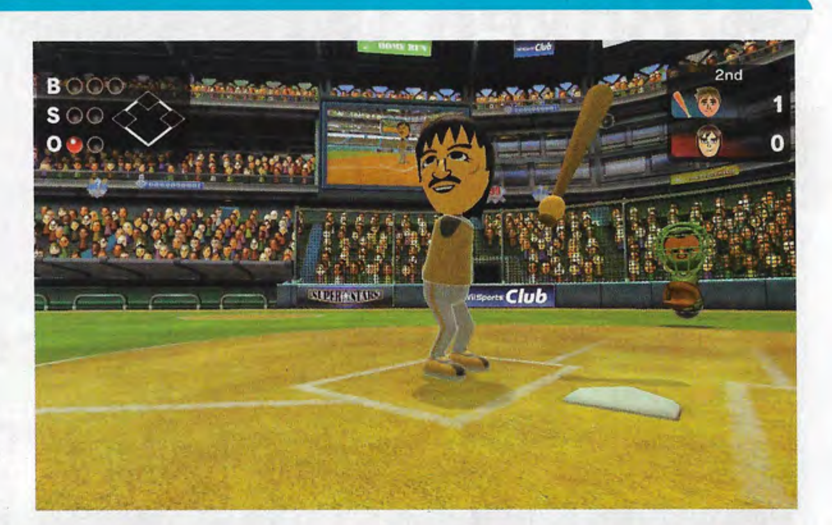


Béisbol

Modos

Partida en línea: 3 modos; 1 jugador.
Partida local: 3 modos; 1-2 jugadores.
Entrenamiento: 3 minijuegos; 1-2 jugadores.

El béisbol no es un deporte de culto en España, pero con este juego le vamos a pillar el punto. Dos equipos muy variados, bateadores y catchers, bolas fuera y strikes... Ya irás pillando la jerga, lo importante es que con el juego online puedes practicar tu técnica a la vez que un turco o una griega. Desde el GamePad le lanzamos bolas al equipo contrario, y con el Motion Plus bateamos. Recuerda: más vale maña que fuerza. **Puntuación** ★★★★☆





Sencillos y dobles. Cuando lanzas la bola, el equipo contrario se vuelve loco hasta que la recoge, pero a veces no llegan, claro. ¿Te suena eso del 'home run'? Es la máxima jugada, correr una vuelta completa sin que la defensa huela la bola.

AL ACTIVAR Wii SPORTS RECIBES UNA SUSCRIPCIÓN DE UN DÍA DE REGALO PARA CUALQUIER DEPORTE



A la hora de lanzar una pelota hay 4 movimientos: bola curva, bola rápida, tirabuzón y splitter. Combínalas para despistar.



Los tres minijuegos de entrenamiento son una buena preparación antes de lanzarte a competir en el modo online.

Con el GamePad podemos recoger las bolas altas que lanzan los adversarios.



Boxeo

Modos

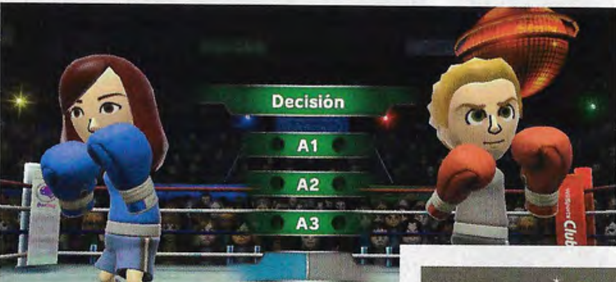
Partida en línea:
3 modos; 1 jugador.
Partida local:
3 modos; 1-2 jugadores.
Entrenamiento:
3 minijuegos; 1-2 jugadores.



Prepárate para unos combates cuerpo a cuerpo en tres asaltos. Si quieres vivir una experiencia más realista, puedes usar dos mandos Wii Plus y las dos manos (los dos puños). Este Boxeo permite jabs, crochets, ganchos, esquivar puñetazos... Si eres de esos valientes, enfréntate a tu oponente con solo una mano, pero te aconsejamos llegar con todas las armas controladas. Los entrenamientos pueden venir muy bien. **Puntuación** ★★★☆☆







Las victorias de cada jugador se deciden según el número de golpes y daño infligido en cada asalto. Ganará el que se quede con dos o más victorias.

EL BOXEO ES TODO ESTRATEGIA , PERO CON Wii PLUS ES MÁS FÁCIL



En el GamePad de Wii U vamos viendo los consejos de otros jugadores, por si necesitas un poco de ayuda extra.



Los trucos los irás recogiendo tú mismo en cada partida, pero te adelantamos uno: cuando pilles un buen sitio desprotegido para golpear, apuesta todas tus cartas.





Tenis

Modos

Partida en línea:
3 modos; 1-2 jugadores.
Partida local:
3 modos; 1-4 jugadores.
Entrenamiento:
3 minijuegos; 1-4 jugadores.

El tenis vuelve a visitar una de las primeras experiencias que tuvimos en Wii. En este caso, el control ha mejorado gracias al Wii Motion Plus y al online, un modo más que necesario para un juego que vive por y para el multijugador. Las partidas online son el mayor gancho de Tenis, y son sencillas y directas al grano. El abanico de golpes no es demasiado amplio y es necesario dominar los controles para evitar sorpresas, pero los rankings y estadísticas son aquí mucho más llamativos. En definitiva: el juego de Club que mejor aprovecha las posibilidades del online. **Puntuación** ★★★★☆







Mayor control sobre nuestros tiros, podemos orientar mejor la pelota según nuestro timing y hacer globos con mayor facilidad.



Golf

Modos

Partida en línea:
amistosos de 1 hoyo, 3 hoyos o 9 hoyos; 1 jugador.
Partida local:
recorridos de 3, 9 o 18 hoyos; 1-4 jugadores.
Entrenamiento:
3 minijuegos, 1- 4 jugadores.

En el Golf del título original podíamos probar nuestro "swing" con el Wiimote y realizar poses como verdaderos golfistas. Su tecnología, elementos visuales y sus mecánicas eran más primitivas, pero tenía un encanto innato que lo convertía en un juego accesible y divertido. Eso era todo lo que importaba. En Wii Sports Club: Golf, sin embargo, se le demanda mucho más al jugador: técnica, persistencia, estrategia. En las partidas online echamos en falta mayor comunicación con el adversario, pero en cuanto a amplitud de escenarios, Golf es el que más gana en su paso a HD. **Puntuación** ★★★☆☆







El Wii U GamePad se coloca en el suelo y en su pantalla vemos la bola y el palo. La sensación de realismo gana en naturalidad.

Bolos



Modos

Partida en línea:
3 modos; 1-4 jugadores
Partida local:
3 modos; 1-4 jugadores
Entrenamiento:
3 minijuegos; 1-4 jugadores



Los bolos salen muy bien parados en este Club respecto al original. El Motion Plus favorece una simulación más realista, y se nota especialmente en el modo Obstáculos, beneficiado por la mejora en el control de movimiento. En las partidas online podemos jugar las 3 modalidades del juego local, pero con hasta 4 rivales. Tranquilos: las partidas no son largas ni aburridas. Aun así, los "trucos" siguen existiendo, así que... ¡A por el pleno! **Puntuación** ★★★★☆



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Cumplen los requisitos exigidos, no hace falta más.

Diversión ★★★☆☆
Echamos en falta más contenido, pero en compañía es genial.

Multijugador ★★★★
Lo mejor: competir contra jugadores de todo el mundo.

Duración ★★★★
¿Fiesta en casa, rato libre? Siempre se puede volver a él.

El online y las relaciones con los jugadores en Miiverse.

Se echa en falta una mayor cantidad de contenido. Poco atractivo en solitario.

Nuestra opinión

De los de invitar amigos y que no se vayan

Sencillo, pero divertido. El online (aunque necesita mejoras) y la presencia de Miiverse son un acierto, como la llegada de boxeo y béisbol. La edición física completa la experiencia.

Te gustará...

Más que...



Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos

Menos que...



Wii Sports Resort

Total



86

EL DATO
En el modo Coliseo hay 20 personajes jugables que vamos desbloqueando, cada uno con sus poderes

Wii U



12

Género **Aventura**
Compañía **Bandai Namco**
Jugadores **1-2**
Precio **59,95 €**
bandainamcogames.es



Argumento
Un poderoso pirata, el Conde Rojo, ha escapado de prisión y quiere sentarse en el trono del Rey Pirata... ¡aunque para ello tenga que liquidar a la Tripulación del Sombrero de Paja!

One Piece
Unlimited World Red

El mejor manganime del mundo llega a Wii U.

Fans de Monkey D. Luffy y sus compañeros piratas, podéis estar contentos: One Piece debuta en Wii U con una aventura que mezcla con gracia **acción, exploración y rol**, narra una interesante historia original y, además, conserva la magia y la épica del manga creado por **el autor Eiichiro Oda** (que ha diseñado a dos nuevos personajes, el mapache Pato y el malvado Conde Rojo).

La vida pirata

Durante uno de sus viajes, la Tripulación del Sombrero de Paja llega a **la pequeña isla de Transtown**, donde los "nakamas" de Luffy son secuestrados por el Conde Rojo. La trama, creada para el juego, se sitúa dentro del **Nuevo Mundo** de One Piece y se divide en nueve episodios que mezclan golpes y exploración, ambientados en escenarios que los fans reconocen al instante: **Enies Lobby, Skypiea, Punk Hazard**... De la mano de Luffy y dos compañeros más (que elegimos antes de empezar la misión de entre el total de 9 que podemos desbloquear en este modo) tenemos que recorrer cada rincón en busca de muchos secretos a los que, con frecuencia, solo un determinado personaje puede acceder: **Zoro** corta el metal para llegar a lugares nuevos, **Robin** es la única capaz de leer los foneglifos, etc.). Y



Transporte público
En las calles de Transtown solo manejamos a Luffy, que usa sus brazos para transportarse a toda velocidad por calles y tejados. Aquí hablamos con vecinos, aceptamos misiones secundarias y nos pertrechamos con objetos varios.





Escenas de anime y otras con el motor del juego narran el enfrentamiento de Luffy y los suyos con el Conde Rojo. Una historia creada para el juego.



La acción es el corazón del juego, pero también hay que explorar mucho y preocuparnos de mejorar a los personajes, con objetos y subiendo su nivel.





Eiichiro Oda, el creador del anime, también ha diseñado al mapache Pato y el temible Conde Rojo, un villano de primera.



El sentido del humor de la serie se mantiene tal cual en el juego, y el diseño de los protagonistas es sencillamente fantástico.

UNLIMITED WORLD RED ES EL JUEGO QUE MEJOR REFLEJA EL SENTIDO DE LA AVENTURA ONE PIECE HASTA LA FECHA

La acción se desarrolla en el Nuevo Mundo, la misteriosa mitad del océano que exploran Luffy y los suyos dos años después de sus primeras aventuras.

en el camino nos esperan decenas de enemigos, así que **el combate es un elemento esencial** del juego. Hay dos botones de ataque con los que realizamos combos, un botón para saltar y otro para esquivar, y además disponemos de varios ataques especiales. Y lo mejor es que en cada personaje, todos estos ataques son distintos, y sus **estilos de lucha** están muy bien reflejados.

Piratas con nivel

La **mejora de nuestros héroes** también es importante. Suben de nivel con el combate así que, cuidado, los que no utilices quedarán rezagados. Aparte del nivel que tengan Luffy y compañía hay otra cosa que consigue fortalecerles: **las palabras** que aprendemos durante la aventura. Las hay de tres tipos: personalización, habilidad y objeto. Las primeras nos dan más habilidades y ataques, las segundas aumentan las capacidades de los mugiwaras y las últimas, las de objeto, se pueden usar en combate como si fueran ítems de curación.

Y todavía hay un cuarto tipo, **las palabras fuertes**. Estas sirven para interactuar con nuestros aliados durante los combates. Si pulsamos el botón indicado, nos dan ánimos (aumentando nuestro poder) o nos curan en los momentos más

Modo Coliseum

Con su propia trama (Doflamingo nos invita a participar en su torneo), se trata de una serie de combates que disputamos con cualquiera de los personajes que vamos desbloqueando, para ascender en la clasificación.



Pueden ser peleas uno contra uno o batallas contra decenas de enemigos.



Los escenarios que recorremos también están sacados del anime. Lugares como Skypiea o Punk Hazard. Eso sí, el nivel de detalle no es para tirar cohetes.



La guinda de los movimientos especiales son los ataques combinados, que ejecutamos cuando dos héroes están cerca y tienen la suficiente energía.

Las batallas con los jefes son muy frecuentes. Muchos son personajes sacados de la serie, como Crocodile, la bestia de 2,50 metros y garfio en su mano izquierda.

ROL, EXPLORACIÓN Y ACCIÓN SE INTEGRAN CON PERICIA EN UNA AVENTURA ENTRETENIDA... Y CORTITA

críticos. Para completar el desarrollo aún queda alguna cosa más, como la posibilidad de aceptar **misiones secundarias** de los habitantes de la ciudad, o construir en ella edificios en los que comprar objetos para pertrecharnos. Como veis, el desarrollo es bastante completo, aunque se le puede criticar que en general es **facilito y no muy largo**: si vas a pasártelo, puedes hacerlo en 10 o 12 horas.

Y también es bonito

Gráficamente, One Piece: Unlimited World Red destaca por sus colores vivos, el cel-shading y las animaciones de cada uno de los personajes. Todos tienen **el mismo encanto que en la obra original** de Oda. Un ejemplo de ello son los looks de Franky, quien no duda en cambiarse el peinado en mitad de una pelea para estar toda vía más 'cool' y arrebatador. Desgraciadamente, los escenarios son algo pobres y sosos.

En cuanto al apartado sonoro, el doblaje del juego está íntegramente en japonés, por lo que los fans más acérrimos de la serie se sentirán como si estuvieran viendo una película o un OVA de la franquicia (los menús, como los textos, están en perfecto castellano). Las melodías son muy parecidas a la banda sonora del anime e incorporan nuevos temas que encajan a la perfección en cada momento de la historia, redondeando **una gran experiencia** para fans de la serie.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Fantásticos los personajes, regulares los escenarios.

Diversión ★★★
Su variado desarrollo lo hace entretenido, aunque es facilón.

Multijugador ★★★
La aventura se puede jugar a dobles en cooperativo local.

Duración ★★
Unas 10 horas de aventura, y alguna más en el Coliseo.

Lo bien recreados que están los protas, cada uno con sus ataques propios.

Va justito de duración, y solo usa la pantalla del mando para modo Off-TV.

Nuestra opinión

Toda la magia de One Piece en tu Wii U

Una aventura variada y entretenida que puede presumir de ser el juego que mejor refleja el espíritu de la serie (y los poderes de sus protagonistas). Eso sí, es facilillo y no muy largo.

Te gustará...

Igual que... One Piece Unlimited Cruise (Wii)

Menos que... The Wonderful 101

Total

81



El primer objetivo es reunir tres Piezas Corazón y así entrar en la competición. Podéis jugar la aventura con 12 de los 40 personajes.

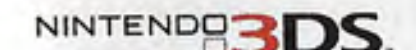


Cada carta cuenta con características propias, y se dividen en tres grandes tipos: hechizos, trampas y monstruos. Cuanto más juguéis, mejor se os dará.











3

Género **Juego de cartas**
Compañía **Konami**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
konami-europe.com

Puntuaciones

Gráficos	★
Diversión	★
Multijugador	No tiene
Duración	★★

Valoración

No tiene multijugador. Y además faltan personajes jugables y modos de juego de la versión japonesa.

Total
55

Yu-Gi-Oh! Zexal
World Duel Carnival

La famosa saga de cartas no sabe lucirse en 3DS.



Tras triunfar con numerosas entregas en consolas de Nintendo (especialmente en portátiles), Yu-Gi-Oh! debuta en 3DS con el que además es el primer juego basado en Yu-Gi-Oh! Zexal, una de las series más recientes de esta prolífica franquicia. La aventura combina secuencias argumentales e **intensas batallas de cartas**.

Miles de cartas

En esta ocasión hay **5.700 cartas** (de hechizos, trampas y monstruos), lo cual otorga una gran variedad y profundidad a los duelos. Sin embargo, **no hay multijugador** ni local ni online, que es lo que más gracia le daba al asunto en anteriores entregas, y es que incluso en la de Game Boy Color podíamos jugar contra un amigo usando el cable link. Esta vez todo se reduce a la aventura para un jugador, en la que **40 personajes** tratan de llevarse la victoria en el World Duel Carnival. Dependiendo de a quién escojáis, seréis testigos de una historia diferente y contaréis con una baraja distinta, pero aquí viene lo peor: Konami ha decidido recortar múltiples contenidos para la edición occidental, y sólo podréis jugar la aventura con 12 de ellos. También faltan un par de modos y numerosos extras que sí estaban presentes en la versión japonesa.



EL DATO
Los escenarios están llenos de guiños a series nintenderas como Metroid, Zelda o Super Mario

Nintendo eShop



Descargas Wii U

12

Género **Aventuras**
Compañía **DreamBox**
Jugadores **1-2**
Precio **13,99 €**
guacamelee.com



Argumento
Juan Aguacate debe rescatar a la hija de El Presidente de las huesudas garras de Calaca, que por si fuera poco pretende unir nuestro mundo con el de los muertos...



Guacamelee
Super Turbo Championship Edition

A los espectros se los espanta a golpes.

Su nombre ya lo dice todo: Guacamelee! Super Turbo Championship Edition va de **porrazos con toque mexicano** y referencias cachondas a otros juegos. Y los guiños a juegos no se quedan en los divertidos carteles que encontramos por los escenarios, sino que también marcan la mecánica de juego. Tiene de Metroid **la exploración 2D** de un mapa que se abre según mejoramos las habilidades del protagonista. Pero añade los combates a golpes y una estética maravillosa.

Entre dos mundos

El luchador **Juan Aguacate** se desplaza en dos dimensiones, pero también entre dos dimensiones. Basta un botón para alternar instantáneamente entre **nuestro mundo y el de los muertos**, y descubrir cómo se materializan unas plataformas, una pared desaparece o unos enemigos pasan a ser una sombra. Pero escaquearse de los combates no es una opción, porque Juan Aguacate es **un luchador** y sabe cómo zurrar al esquelético ejército de Calaca. Empezamos con un botón de ataque más otro de agarre y lanzamiento, y poco a poco **aprendemos nuevos movimientos** como ganchos voladores, cabezazos. Cada movimiento de ataque viene acompañado de un aura de un color que indica qué escudos

Este es Juan Aguacate con la indumentaria de luchador legendario que consigue al poco de comenzar la aventura.



Tostada al rescate

Basta pulsar un botón en el mando Pro de Wii U para que otro jugador se incorpore instantáneamente a la aventura jugando como la luchadora Tostada. Los enfrentamientos a dobles son más sencillos... y también más caóticos.



Cuando encontremos un pasadizo estrecho, es hora de usar la morfosfer... ejem, de convertirnos en pollo. En ese estado no te pongas "gallito" con los malos.



Juan Aguacate vive en un pueblucho llamado... Pueblucho. Pero visitará otros. Hablar con sus habitantes nos permitirá descubrir misiones secundarias.

Luchador de primera

Los combates exigen combinar ataques con rapidez, y en esta edición se añade el INTENSO, una barra de poder extra que se activa pulsando los dos sticks.



Ándale... y desándale

Aunque la historia nos va guiando, los escenarios son abiertos y están llenos de secretos: hay que regresar a menudo a zonas anteriores con nuevas habilidades. Por suerte, el mapa se puede consultar en todo momento en la pantalla del GamePad, e indica dónde usar las nuevas habilidades.



El mapa es tu herramienta para descubrir dónde usar nuevas habilidades.

LA ESTÉTICA ES MARAVILLOSA Y LOS PROTAGONISTAS DESTILAN CARISMA NADA MÁS APARECER EN PANTALLA

defensivos o bloques de piedra puede romper, con lo que conseguir un nuevo ataque también nos hará regresar a los lugares donde hayamos encontrado bloques de ese color para poder **acceder a nuevas zonas**. Son unos combates sencillos pero adictivos, que premian los combos con más monedas para gastar en la tienda. Eso sí, la **intensidad es alta**, con enemigos que aparecen constantemente y exigen que ideemos diversas estrategias de combate para derrotarlos.

México lindo

Este desarrollo se plasma con una ambientación inspirada en la cultura mexicana de la **Fiesta de los Muertos**, más colorista y animada de lo que pueda sugerir el nombre. Además, a Wii U llega la edición definitiva del juego, con dos zonas extra que aumentan la duración a las 10 horas. El toque final para una aventura de primer nivel.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Unos gráficos muy "lindos" con un llamativo estilo artístico.

Diversión ★★★★
Exploración, combates, mejora del personaje... ¡Y con humor!

Multijugador ★★★
El cooperativo permite otro colega usando el mando Pro.

Duración ★★
Dura poco para ser un "metroidvania": unas 9-10 horas.

Las guiños son un puntazo. Una ambientación con mucho encanto.

Puede hacerse corto comparado con otras aventuras 2D del mismo estilo

Nuestra opinión

Un juego único... basado en muchos

Guacamelee! es una aventura tan robusta como su protagonista: tiene todo lo que hace grande a un juego de este género, sumado a una puesta en escena diferente y divertida.

Te gustará...

Igual que... Castlevania Mirror of Fate (3DS)

Menos que... Super Metroid (CV Wii U)

Total

90

EL DATO
Aprende a dibujar con 40 lecciones, niveles extra y un modo para dejar volar la imaginación







¿De qué nos suena el señor del bigote? El profesor Andy es hermano de un tal "Vince", pero tiene la oreja en su sitio...

NINTENDO 3DS



3

Género **Educativo**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Dibujar manga es especialmente complicado, pero la práctica lo es todo. Nos enfrentamos a un reto muy chulo: aprender a dibujar Pokémon de las seis generaciones.

Pokémon Art Academy

La academia se pasa a la ilustración digital.

El Miiverse de Art Academy: Sketchpad está lleno de fans de Pokémon compartiendo sus creaciones, así que esta nueva versión parecía un paso lógico. Las técnicas de los maestros del manga no son moco de pavo, pero el juego cuenta con 4 niveles de dificultad. Así que si no eres un as de la pintura, te lo vas a pasar pipa igual, porque durante las lecciones el profesor nos cuenta **curiosidades sobre los diseños de los Pokémon.**

La next gen del dibujo

En nuestra nueva academia vamos a dedicarnos a dibujar Pokémon, y de entrada puede parecer limitado, pero **con cada criatura** (y ya sabemos que no son pocas) **aprendemos una técnica nueva**. Este Pokémon contiene gran cantidad de herramientas, y algunas de ellas jamás vistas en otros Art Academy, como los rotuladores. Lo mejor de sus artilugios es que, por fin, dejamos en segundo plano los lienzos, óleos y medios más tradicionales para pasarnos al **diseño gráfico y el arte digital**: seguimos manejando pasteles o lápices, pero desaparece el fondo de textura papel, y es el **contorneador** el que carga con el protagonismo. Esta herramienta es una de las más importantes dentro de la ilustración: sirve para crear las líneas exteriores y ningún otro material puede taparlas. El profe se encarga de enseñarnos todos los trucos: brillos, texturas, sombreados, difuminados, técnicas mixtas... Y

Historia del arte. Pokémon llegaba a Europa en 1999, y ya hemos visto más de 700 criaturas. Alguna habrás probado a dibujarla, ¿verdad?





¿Un álbum de cromos? Las míticas pegatinas de Pokémon se pasan al formato digital: podrás exhibir todas tus ilustraciones juntitas en una galería.



Dibujo en pequeñas dosis. El "Modo Bosquejo" permite dibujar rápidamente borradores de Pokémon y así practicar técnicas concretas en un santiamén.

Observad cómo coloreo la cara para que veáis cómo funciona esto de las capas.

¡UNA DE DE CAPAS! Echábamos en falta poder trabajar con capas en un Art Academy, pero en este Pokémon ya manejamos hasta dos.

EN LA PANTALLA TÁCTIL, además de realizar los trazos y colorear, podemos incluir un fondo de una selección.

"PINTURA LIBRE" Capturando una imagen con la cámara de 3DS podemos utilizarla de referencia para dibujar.

NO TE CORTES. Usa lápices, pasteles, pinturas, aerógrafo, borradores, diferentes grosores y colores...

ESTE ART ACADEMY ESTÁ HECHO CON MIMO Y JUEGA CON VENTAJA: LOS POKÉMON ENAMORAN

nosotros los llevamos a cabo junto a un compañero de academia muy torpe que da al juego un toque de humor.

De cero a mil

Hay 40 lecciones guiadas, un modo libre con más de **100 imágenes preinstaladas** (también podemos usar la cámara 3DS para capturar) y una galería donde ver y compartir cada carta en Miiverse o de forma local.

Curiosamente, los primeros niveles son tremendamente fáciles y no pueden omitirse, pero en los últimos tenemos que apañarnos 'solitos' sin que se explique, por ejemplo, cómo se usa o para qué sirve el concepto "proporción".

Al final se queda a medio camino entre una herramienta para principiantes y para expertos, y demuestra que **no rendirse da sus frutos**. El universo Pokémon inspira creatividad y perseverancia. ¿Y lo bien que se siente uno recreando a la perfección a un Legendario?

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
La estética Pokémon está perfectamente reflejada.

Diversión ★★★
Convertirse en un artista Pokémon es muy divertido.

Multijugador No tiene
Siempre puedes turnarte con un amigo, y ahí está Miiverse.

Duración ★★★★
Tantas horas como Pokémon hay en el universo... ¡Muchas!

El avance en la ilustración digital es muy evidente. Magia Pokémon en tu lienzo.

La curva de dificultad desigual. Mejor en la pantalla de la XL que en la de la 2DS.

Nuestra opinión

Cambiando pincel por stylus... con Pikachu

Tanto para curiosos como para fans, es divertido, educativo y con buenas dosis de encanto. Un gran paso adelante en las series que introduce bien el dibujo digital. ¡Hazte con todos!

Te gustará...

Igual que... Pokémon: aventura entre las teclas

Menos que... Art Academy: Sketchpad

Total

83



Los diferentes vehículos de la granja se controlan con el stick y los botones. A medida que avanzamos en el juego, podemos adquirir más y mejores.



Con este vehículo recogéis el trigo, que a continuación debéis depositar en un remolque. Después basta con enganchar el remolque a otro tractor.







NINTENDO 3DS



3

Género	**Simulador**
Compañía	**Focus Home**
Jugadores	**1**
Precio	**34,95 €**
badlandgames.com	

Puntuaciones

Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	No tiene
Duración	★★☆☆

Valoración

Toma el control de una granja y explota sus recursos para mejorar las finanzas. Así podrás expandir el negocio.

Total **62**

Farming Simulator 14

¿Emprendedor? Aquí tienes tu propia granja...

La portátil de Nintendo recibe la última entrega de Farming Simulator, la ya veterana serie de **simuladores de granja**. El juego nos propone hacernos cargo de una modesta granja y expandirla poco a poco **vendiendo los alimentos cosechados** y adquiriendo nuevos campos en los que trabajar.

¡Me mola ese tractor!

El juego pone a nuestra disposición distintas herramientas y vehículos como **tractores y remolques** con los que recolectar y transportar los productos. Cada vehículo tiene su propia función: algunos son apropiados para cosechar trigo y maíz, mientras que con otros es posible enganchar el remolque y transportar el material. Podéis revisar en cada momento los puntos de compra (molinos, puertos, posadas) y así revisar los precios que ofrece cada uno, que van variando. Además, es posible criar vuestras propias vacas y vender la leche que produzcan. Con los beneficios obtenidos podéis adquirir más campos, vehículos, maquinaria e incluso contratar ayudantes. Sin embargo, el juego falla a la hora de ser lo suficientemente intuitivo y atractivo: **no hay tutoriales**, la interfaz es confusa y el control de los vehículos es tosco. Pero si profundizáis lo suficiente en él, encontraréis un simulador decente que os enseñará a ser granjeros.

EL DATO

Incluye vehículos y herramientas de marcas reales como Lamborghini, Case IH y Deutz-Fahr

Manejar el presupuesto de una granja es bastante complejo, y este simulador lo recrea con gran detalle.



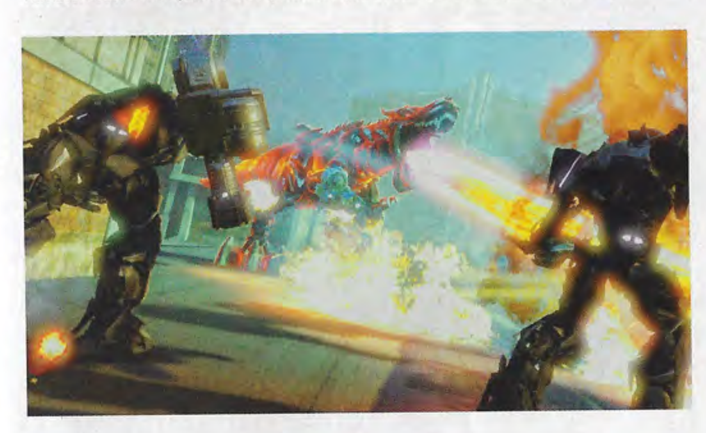




La veintena de armas disponibles nos da cierta capacidad de personalización. También están las opciones de 'pirateo', que sirven para cambiar ciertas reglas.



Transformarse es útil para salir a toda pastilla, e imprescindible en misiones en las que hay que volar... pero hay zonas en las que, sin motivo alguno, no es posible.





Peter Cullen, voz de Optimus Prime en la versión original, vuelve a interpretar al líder de los Autobots. Una vez más, no hay voces en castellano.

Wii U



12

Género **Acción**
Compañía **Activision**
Jugadores **1**
Precio **49,95 €**
transformersgame.com

Puntuaciones

Gráficos	★
Diversión	★
Multijugador	No tiene
Duración	★

Valoración

Incómodo de jugar, visualmente pobre, y con una historia prescindible. Los Transformers y Wii U merecían más.

Total
50

Transformers Rise of the Dark Spark

Autobots sin chispa... y con el motor calado.

A pocas semanas del estreno de la nueva peli, nos llega el juego de turno que, sin estar basado en ella, pretende aprovechar el tirón. El argumento gira en torno a la Spark Oscura, y sirve de puente entre los universos cine-juegos. Se desarrolla en dos líneas de tiempo y en dos planetas, lo que excusa que tengamos transformers tanto al estilo pelis, como en la añorada estética de los cómics.

Acción marcha atrás

El sistema de combate (nada original) nos permite alternar entre dos armas, fijar la posición y cambiar de mano. Y más nos vale dominarlo, porque el juego no es otra cosa que 14 capitulitos de un pasilleo constante, en el que ir acabando con enemigos clonados mientras cambiamos de personaje (y de bando) sin razón de ser. Tanta acción sin más podría tener su punto si la IA de los rivales existiese... o si el juego no fuese técnicamente tan terrible: físicas absurdas, parones, gráficos pixelados, sonido desajustado, texturas paupérrimas... Además, el mando no es más que un calco de la tele, no permite subir pantallas, y la de Wii U es la única versión sin modo Escalation ni multijugador.

EL DATO

A lo largo de la aventura, podemos llegar a controlar a 25 Transformers entre los dos bandos



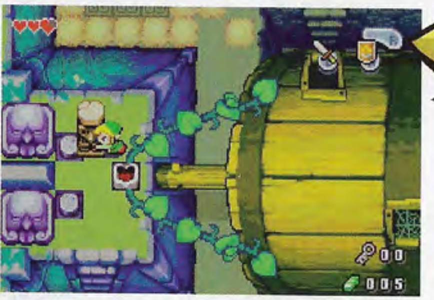
Nintendo eShop

Consola Wii U **Tipo** Aventura **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 6,99€ **Edad** +3

Zelda Minish Cup

El héroe más grande vuelve a su aventura más pequeña.





A finales de 2004, coincidiendo con la llegada de Game Boy Micro, GBA tuvo al fin su Zelda exclusivo. Y claro, ¿qué novedad principal iba a tener? ¡Pues hacernos diminutos! En esta aventura, segunda en la cronología de la saga, se narra nuestro primer encuentro con el brujo Vaati, quien ha convertido en piedra a nuestra amiga Zelda. Para enfrentarnos a él necesitamos restaurar la espada forjada por los diminutos Minish, y en esa misión conocemos pronto a Ezero, un gorro parlanchín que nos permite volvernos tan pequeños como estos míticos seres. Por supuesto, estamos ante un Zelda clásico, con mazmorras, jefazos, misiones secundarias, objetos... y con novedades como el jarrón mágico, los guantes de topo o el bastón revés. Eso sí, con sólo 5 mazmorras, estamos ante una aventura algo más corta y fácil de lo habitual... pero tan mágica como todas.

EL DATO
Fue el esperado Zelda de GBA, pero le precedieron versiones de los clásicos de NES y SNES

Valoración	Total
Una de esas imprescindibles joyas de GBA que ahora lucen increíbles en el GamePad.	86

Nintendo eShop

Consola Wii U **Tipo** Plataformas **Compañía** Nintendo **Jug.** 1 **Precio** 6,99€ **Edad** +3

Wario Land 4

Plataformas genial, con más de 20 niveles y 3 minijuegos. Esta vez la excusa es robar los tesoros de una pirámide egipcia. Así pues, hay que superar cada fase en busca de la llave, ¡y volver a la entrada con el pajarraco que la carga! Las transformaciones, el diseño, el apartado técnico y el control fueron fantásticos en su día... y aún aguantan el tipo.



Total 76

Nintendo eShop

Consola Wii U **Tipo** Puzle **Compañía** Wales Interactive **Jug.** 1 **Precio** 4,99€ **Edad** +3

Gravity Badgers

Clon de Angry Birds con osos astronautas... que no son, ni de lejos, tan divertidos. Las extrañas reglas hacen que casi se base en un cansino ensayo-error, sólo tiene control táctil, y es tan flojo técnicamente que incluso da cierta sensación de inacabado. Además, los 140 puzles son poco imaginativos y se resuelven realmente rápido.



Total 50

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Puzle **Compañía** Cypronia **Jug.** 1 **Precio** 2,99€ **Edad** +3

Color Zen

Puzle muy sencillo, con 460 niveles en los que el objetivo es llenar la pantalla del color del marco. Al tocar polígonos del mismo color, éste se expande absorbiendo a sus "hermanos", por lo que hay que asegurarse de que los últimos en tocarse sean los del color que nos rodea. Distrae un rato, pero es muy simple y pide a gritos efecto 3D.



Total 60

Nintendo eShop

Consola Wii U / 3DS **Tipo** Aventura-Puzle **Compañía** Digital Lounge **Jug.** 1 **Precio** 7,99€ **Edad** +12

Another World

Cuando arte y videojuego se cruzan en el espacio-tiempo

EL DATO
En 1991 se lanzó para ordenadores y, a día de hoy, cuenta con versiones en más de 20 sistemas

Avanzas, mueres, analizas el porqué, cambias de estrategia, descubres el quid de la cuestión y sigues. Vuelve este super clásico y lo hace con nuevas texturas, mejores efectos de luz, un buen escalado HD, tres versiones de la música, fácil acceso a cualquier check-point superado, y hasta un botón para cambiar entre ediciones. No se puede considerar realmente un remake, y es algo corto, pero sigue siendo un juego más que interesante tras este (casi) cuarto de siglo.

Valoración	Total
Es, en esencia, una sucesión de puzles, pero con un diseño y jugabilidad que atrapan.	79





Nintendo eShop

Consola Wii U **Tipo** Acción **Compañía** 505 Games **Jug.** 2 **Precio** 13,99€ **Edad** +18

How to Survive

No morir de hambre... para no acabar siendo la cena.

EL DATO
Cada personaje tiene 19 habilidades por aprender, muchas de ellas particulares de cada uno





Con mucho retraso y sin online, al fin llega a Wii U esta aventura de supervivencia de estilo Diablo y plagada de zombis. Tenemos 4 islas por explorar en unas 12 horas de juego, con 3 personajes diferentes, 8 desafíos extra y multijugador local (sólo con Wii U Controller Pro). Lo principal es sobrevivir, y para ello debemos cuidar nuestra salud, sueño, hambre y sed. También subimos de nivel, y elegimos habilidades para adquirir... pero todo resulta muy automático, sencillo y repetitivo. En el fondo, se trata de acabar con grupitos de zombis todo el tiempo, algo que tendría su aquél si se hubiera acertado con el estilo de control.

Valoración	Total
Levantó expectación y trae nuevas ideas, pero su mecánica acaba repitiéndose.	66





Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. DKC Tropical Freeze
2. Mario Kart 8
3. Kirby Triple Deluxe
4. Super Mario 3D World
5. Guacamelee!





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Nintendo Pocket Football Club
2. Tomodachi Life
3. Animal Crossing New Leaf
4. Pokémon X&Y
5. Wii Sports Club





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven GO
2. Shin Megami Tensei Soulhackers
3. Mario Kart 8
4. Prof. Layton Vs. Phoenix Wright
5. Ace Attorney Dual Destinies

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U

En un gran mes, destaca la brillantísima aventura Guacamelee.

Nombre	Número	Nota
Another World (eShop)	263	79
Assassin's Creed III	242	89
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Ghosts	**255**	**89**
La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.		
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Child of Light	261	80
Darksiders II	242	90
Deus Ex Human Revolution	254	85
Disney Infinity	252	84
Dr. Luigi (eShop)	257	80
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo		
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2014	254	83
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mass Effect 3	242	92
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Nintendo Land	242	90
One Piece Unlimited World Red	263	81
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends Challenges App	248	83
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Skylanders Swap Force	254	89
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball (eShop)	251	81
Stick It to the Man (eShop)	261	79
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
Swords & Soldiers HD (eShop)	262	82
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Unepic (eShop)	258	81
Wii Fit U	256	80
Wii Party U	**254**	**90**
El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Wii Sports Club	263	86
Zelda The Wind Waker HD	253	92
ZombiU	242	85

Nuevas entradas del mes

- **La alegría aventurera lleva a Wii U con Guacamelee...**
- **...y continúa con One Piece Unlimited World Red.**
- **Pokémon Art Academy, pinta Pokémon en 3DS.**
- **Cinco deportes geniales en Wii Sports Club.**
- **Another World, un clásico descargable para Wii U.**





Da rienda suelta a tu capacidad artística con Pokémon Art Academy.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	247	93
Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	246	92
Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000.		
Mario Kart 7	230	96
Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	250	92
 Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJ.OO.	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93
El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited World Red	262	82
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Pokémon Art Academy	248	83
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

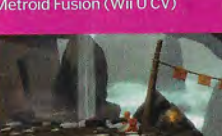
Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	255	93
La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la saga.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	231	92
 La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shinobi III 3D Classic (eShop)	257	82
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda A Link Between Worlds	255	95
El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 AVENTURAS EN 2D


1 Guacamelee (Wii U)


2 Cave Story (3DS)


3 Metroid Fusion (Wii U CV)


4 The Cave (Wii U)


5 Trine 2 (Wii U)


6 Castlevania M. of Fate (3DS)


7 Unepic (Wii U)


8 Batman Blackgate (3DS/ii U)


9 Stick It to the Man (Wii U)


10 Epic Mickey MM (3DS)

GAME BOY ADVANCE

32 BITS PARA JUGAR DONDE QUIERAS

22 de junio de 2001. Nintendo lanzaba en España su nueva portátil, que apostaba por la potencia y calidad gráficas. ¿Os acordáis?

Acaban de cumplirse 13 años de la llegada de Game Boy Advance a España. Con la nueva portátil, Nintendo ponía en nuestras manos 32 bits para jugar en cualquier parte. Y la acompañaban grandes juegos desde el estreno: 13 títulos variados, notables, con un poco de todo y una imprescindible aportación de los 'third party'. Capcom, Konami, Activision, Ubisoft... se volcaron con GBA.

Milagro tecnológico

Nuestra primera impresión de Game Boy Advance fue que se trataba de una máquina tecnológicamente asombrosa. Sus creadores, el R&D de Osaka y las empresas ARM y Mobile 21, supieron cómo evolucionar Game Boy Color. El tamaño de la pantalla era un 50% más grande, las pilas duraban un 50% más y la resolución era hasta un 66% mayor. Era capaz de conseguir efectos imposibles con una facilidad increíble: escalados, rotaciones y transparencias. Además, se añadieron los botones L y R en la parte superior, lo que aumentaba la ergonomía de la máquina.

El siguiente salto fue la GBA SP, con el nuevo formato concha, pero eso ya es otra historia...

LOS PRIMEROS



La carrera exige velocidad pero también máxima habilidad: saltos, derrapes, embestidas...

01 F-Zero Maximum Velocity

Puntuación 93

22/06/2001 NINTENDO

Jugabilidad clavadita a la versión de SNES, con naves prerrenderizadas y circuitos coloristas y variados. Delirante sensación de velocidad y dinamismo, con carreras para 2 ó 4.





O sea, refrescantes, perfectos para jugar en estas fechas. Ahí tenéis el ranking.





Recopilamos todos los juegos de Sonic y los filtramos por su puntuación. ¿Cuál fue el mejor?









ASÍ DIMOS LA BIENVENIDA A GBA

Fue portada del nº 104 y protagonista también de los dos números anteriores. La GBA salió antes en Japón y pudimos ir avanzando nuevos datos y juegos, aunque fue en la revista 104, en julio de 2001, cuando descubrimos todas las posibilidades que ofrecía la consola.

Presentamos la consola con todo lujo de detalles a lo largo de más de 20 páginas llenas con pantallas e info de 50 juegos

SE ANUNCIARON TRES MODELOS DE COLORES INDIGO, GLACIAR Y BLANCO, PERO PRÁCTICAMENTE CON EL LANZAMIENTO ENCIMA SE CONFIRMÓ UN CUARTO COLOR: EL FUCSIA



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Pantalla TFT cristal líquido. 40,8mm x 61,2mm (un 50% más grande que GBC).
- 240 x 160 pixels.
- 32.000 colores.
- CPU 16 Mhz 32 Bit RISC + 8 bit CISC-CPU.
- Memoria 32 Kb WRAM + 96 Kb WRAM 256k WRAM.
- Medidas de GBA: 82 mm x 144,5 mm x 24,5 mm.
- Peso 140 g.
- Precio: 21000 pt (120€).
- Juegos: entre 7.500 y 9.000 (45€ y 60€).
- Cuatro modelos a la venta: azul glaciar (transparente), azul indigo (morado), blanca y rosa fucsia.
- Duración batería: 15h.

JUEGOS

Rayman, Castlevania, Mario, F-Zero... tus héroes favoritos estrenaron la consola.

02 Super Mario Advance

Puntuación 94

22/06/2001 NINTENDO

Además de saltos y culetazos, esta vez puedes arrancar cualquier cosa del suelo y lanzársela a los enemigos. O subirte a un enemigo y agarrarlo para usarlo como arma. Total: más estrategia. El juego luce efectos como escalado de sprites y modo7, y añade la opción para 4 jugadores con cable link.

Elegimos entre Mario, Luigi, Peach y Toad. Además incluía el Mario Bros. original con un modo batalla.

Recorre 30 niveles entre un laberinto de paredes intentando no chocar más de tres veces. ¡Qué locura!

03 Kuru Kuru Kururin

Puntuación 88

22/06/2001 NINTENDO

Controlar este "palo" fue uno de los desafíos más locos y divertidos a los que nos enfrentamos en GBA: tenía risas, diversión, jugabilidad y una dificultad que te ardía en el pecho.

SONIC ESTRENA LA CONEXIÓN GC-GBA

La primera conexión entre software de GC y GBA fue con Sonic. Sonic Adventure 2 Battle (GC) y Sonic Advance (GBA) podían intercambiar datos, además de y jugarse separadamente. El nexo de unión eran unas criaturas llamadas Chao, que podías criar en el Chao Garden/Petit Garden, alimentarlas y llevártelas de uno a otro juego. Eso sí, necesitabas el adaptador de GBA para GC.



Game Boy Advance podía convertirse en mando para jugar, desbloquear extras en algunos juegos o ser una pantalla en la que ver mapas

CASTLEVANIA Y TONY HAWK FUERON LAS GRANDES ESTRELLAS DEL CATÁLOGO DE LANZAMIENTOS DE GBA, CON RAYMAN, MARIO Y F-ZERO BIEN PEGADOS A ELLOS

LOS PRIMEROS JUEGOS
(Continuación)



Lo mejor de este Castlevania es explorar y encontrar enemigos para probar nuevos ataques.

05 Castlevania Circle of the Moon

Puntuación **95** 22/06/2001 KONAMI
Uno de los mejores juegos 2D de la casa, con acción, saltos, látigo, y un camino lleno de zonas que exigen máxima precisión. Añadía un toque de rol: podíamos equiparnos con objetos que subían energía, inteligencia, suerte...

04 Rayman Advance

Puntuación **92** 22/06/2001 UBI
Sus gráficos superan la versión N64, su banda sonora es variada y de calidad y ofrece más de 60 niveles con una curva de dificultad que crece y crece. Es pura delicia plataformera: salta, agáchate, vuela, golpea...



El juego de Vicarious Visions fue el más valorado de los primeros lanzamientos

06 Tony Hawk's Pro Skater 2

Puntuación **96** 22/06/2001 ACTIVISION
Entre variedad de tricks, velocidad y espectáculo visual, convierte la pantalla de GBA en una explosión de jugabilidad. Skaters poligonales con los movimientos más suaves vistos en GBA.

Y además ...

La "ventana de lanzamiento" de GBA nos dejó una notable variedad de títulos.



Puntuación **92**
Konami Krazy Racers. Fantasía y originalidad con pilotos que son héroes clásicos de Konami.

Puntuación **89**
GTA Advance Sensación de conducción muy real, en 3D, y con 48 modelos de coches japoneses.

Puntuación **83**
Tweety & Magic Gems Un juego de tablero con Bugs Bunny, Lucas y otros héroes Warner para 4 jugadores.



Puntuación **80**
Ready to Rumble 2 Cuando los boxeadores giran, el ring rota produciendo una sensación 3D.



Puntuación **78**
Army Men Con un pelotón de soldados, nos abrimos camino por 12 niveles de pura acción.



Puntuación **78**
Top Gear GT Championship Lo mejor de este juego de carreras: poder crear nuestras propias pistas.



Puntuación **75**
Pinobee Una abeja biónica debe rescatar a su creador para que le ponga el corazón, en 25 niveles de vuelo.



10 juegos veraniegos

¿Ansia de playa? Pues, si aún no has podido pisarla, aquí tienes algunos juegos para refrescarte.

EL DATO
Hay videojuegos en los que el verano llega... ¡a la vez que en la vida real! En los Animal Crossing hace mejor tiempo y la vegetación está más verde, y en Pokémon Blanco y Negro, algunos Pokémon de hielo se esconden por el calor.



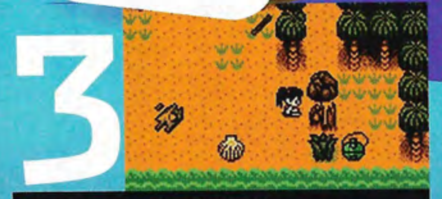
1- Adventure Island

(Hudson, NES, 1992) Master Higgins viaja a una isla paradisiaca para rescatar a la princesa y, de paso, dominar el monopatín.



2- Wave Race 64

(Nintendo, N64, 1997) Un refrescante arcade de motos acuáticas que sorprendía por la representación del agua y su física.



3- Stranded Kids

(Konami, GBC, 1999) ¿Te apetece desconectar en una isla desierta? Relájate pescando, navegando... si quieres sobrevivir.



4- Super Mario Sunshine

(Nintendo, GC, 2002) Mario se va de vacaciones a Isla Delfino, pero acaba "hospedándose" en la cárcel... y limpiando la playa.



5- Wii Sports Resort

(Nintendo, Wii, 2009) Isla Wuhu es genial para pasar un verano practicando golf, paracadismo, piragüismo y hasta volando.



6- Animal Crossing: New Leaf

(Nintendo, 3DS, 2013) Si quieres pasar un verano en el pueblo, este es tu juego. ¡Y puedes llevártelo al pueblo de verdad!



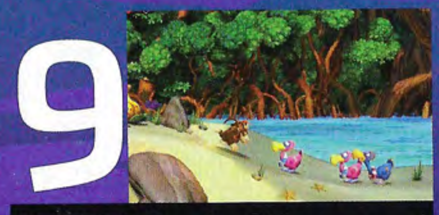
7- Pikmin 3

(Nintendo, Wii U, 2013) Sal de ruta por preciosos parajes naturales y disfruta de su fauna y flora. ¡Te sigue un ejército de Pikmins!



8- Zelda: The Wind Waker HD

(Nintendo, Wii U, 2013) Link surca el Gran Mar: navegar en el Mascarón Rojo y explorar las islas es una sensación única.



9- DKC: Tropical Freeze

(Retro Studios, Wii U, 2014) Playa, montaña, bosque, jungla, vagonetas a modo de montaña rusa... la isla DK lo tiene todo.



10- Tomodachi Life

(Nintendo, 3DS, 2014) El verano es perfecto para pasárselo bien con los colegas. ¡Compártelo con Tomodachi Life!

RETRO REVIEW

El próximo regreso de **Yoshi** a Wii U nos invita a recordar **la primera aventura** que protagonizó en solitario.



- Plataformas
- Nintendo
- Nintendo 64
- 1998
- 7.990 pts (48€)
- 1 jugador
- Consola Virtual Wii

EN SU DÍA DIJIMOS:
"Cada nivel es un derroche de fantasía. El tratamiento de los fondos es inmejorable, con efectos de luz y volúmenes fabulosos. Es el futuro de las dos dimensiones. El control combina una sencillez pasmosa con grandes posibilidades de animación. El único reproche que se le puede hacer al juego es que la dificultad es baja".

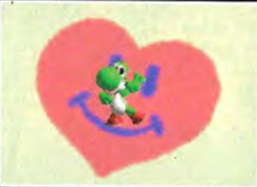
NOTA: 90



Gráficos llenos de color, blanditos, con texturas adorables y una música encantadora. ¡Los diabéticos deben tener cuidado con este jueg

Plataformas móviles, jefes finales (facilitos, eso sí), montones de secretos... Un plataformas 2D de libro.









Yoshi's Story

Sobredosis de color y amor en el libro de los Yoshis.

La secuela de Yoshi's Island de SNES (1995) llegó a las N64 europeas tres años después, confirmando que la consola no solo era la mejor moviendo gráficos 3D poligonales, sino que también era capaz de crear plataformas puros en 2D con el inconfundible estilo Nintendo y novedades suficientes como para convertirlo en un título imprescindible.

2D y media

Creado por el Yoshi's Team (con Hideki Konno dirigiendo y Takashi Tezuka como productor) este juego fue el canto de cisne para las plataformas 2D (que hasta pasada una década no volvería a encontrarse en alza). Con unos preciosos sprites y fondos pre-renderizados y detalles poligonales 2D, Yoshi's Story presentó las llamadas "2D y media", ya que los dinosaurios y enemigos se desplazaban solo en dos direcciones pero los entornos permitían diferentes niveles de profundidad e interacción. El desarrollo también presentaba conceptos novedosos: el juego se termina al completar las seis páginas (o fases) disponibles, pero cada página del libro en el que juegan los Yoshis tiene a su vez niveles ocultos que van desbloqueándose a medida que se encuentran corazones. Por ello, este juego podía jugarse una y mil veces y nunca era la misma partida. Los niveles tampoco presentan un inicio y un final, sino que se acaban cuando los Yoshis han recolectado 30 piezas de fruta. Dependiendo del tipo que se haya recolectado, se obtie-





La mecánica de comer enemigos y lanzar huevos se recupera de Super Mario World 2. Pero ahora el puntero puede dirigirse.



Mantiene otros detalles de SMW 2 como el perro Poochie o niveles con muchos elementos y secretos escondidos.

El libro de Yoshis

Consta de seis páginas. Una vez superadas, el juego empieza de nuevo. En cada página puedes jugar una sola fase de mecánicas y desarrollo únicos. Para completarlo al 100%, debes recorrer el libro una y mil veces hasta dar con todos los secretos de los niveles, corazones y huevos ocultos que dejaban jugar con dos Yoshis extra, el blanco y el negro. Pero en realidad tenía contenido para jugar meses.



BAJO SU DULCE APARIENCIA SE OCULTABA UN DESAFÍO PLATAFORMERO SERIO Y LLENO DE IDEAS MUY ORIGINALES

nen beneficios y extras. Encontrar los 30 melones en todas las fases entretuvo a toda una generación.

Otro de los aspectos recordados de esta entrega es su banda sonora y las voces de los Yoshis, que desde este momento nos han acompañado en largos juegos de la casa. Por último, el juego presentaba un rotundo Game Over cuando todos los personajes eran capturados por Shy Guys y Baby Bowser, lo que obligaba a ponerse de nuevo a trabajar en la partida. No era difícil, pero sí se complicaba lo suficiente en algunas secciones memorables.

Inspiración futura

Yoshi's Story inspiró muchos juegos posteriores, desde Paper Mario, que recogió los elementos 2D y los detalles de papel, al próximo Yoshi's Woolly World para Wii U, cuya estética está inspirada en los niveles de este cartucho donde todo estaba tejido y construido con lana. Una prueba de que estamos ante un juego que todo Nintendero debe jugar.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

😊 Un juego 2D con detalles en 3D que hizo las delicias de los fans del género. Obligado.

☹ Puede parecer corto, pero luego se muestra profundo y desafiante como pocos.

Nuestra opinión

Punto de ruptura

Este juego es único, supone el final de una etapa y apuntó maneras de cara a los futuros plataformas de Nintendo.

Nota 85

5 Datos



El juego oculta dos personajes extra: el Yoshi de color blanco y el de color negro. Encontrarlos no era fácil...



A Nintendo le dio fuerte por los colores en este juego. Hay repartidos 20 Shy Guys blancos por todo el juego que sirven para rescatar a los Yoshis que hemos perdido.



Yoshi's Woolly World, el nuevo juego de la serie para Wii U, se inspira en la estética de una de las páginas del libro, en el que todo está hecho de lana.



Hubo que esperar 8 años hasta que Nintendo presentase un nuevo Yoshi's a la vieja usanza. Fue en 2006 para DS, y no convenció a todos a pesar de repetir mecánicas.



Yoshi's Story está disponible desde los inicios de la CV de Wii. Puedes jugarlo también en tu Wii U desde el canal Wii de la propia consola. Si eres fan del personaje no te lo pierdas, este juego le dio su propia mitología.

¿Cuál es el mejor Sonic?

Parece que fue ayer, pero el erizo de SEGA lleva apareciendo en las consolas de Nintendo desde 2002, el año en el que jugamos Sonic Advance. He aquí un repaso a todos sus juegos de plataformas: cómo los puntuamos y lo que dijimos de ellos en su momento.

Puntuación
96

Sonic Rush Adventure

DS 14/9/2007

+ Correr y saltar por los escenarios con Sonic o Blaze es una delicia, una experiencia tan veloz como divertida. Ver la acción en las dos pantallas mola, y Sonic cambia de una a otra como si nada. ¡Algunos jefes ocupan las dos! Y a eso hay que unir las nuevas fases acuáticas en 3D, en las que pilotamos vehículos fabricados por nosotros, y que son muy chulas.

– Algún nivel más soso y la duración, aunque esto se compensa un poco porque puedes competir en un multijugador vía Wi-Fi bastante entretenido.



Puntuación
94

Sonic Advance

GBA 8/3/2002

+ Da la nota en la velocidad, con un scroll relampagueante y personajes perfectamente animados. Y el control es sencillo, adaptándose a la perfección a un diseño de niveles cada vez más intrincado. Un debut alucinante de Sonic en el mundo de Nintendo, que además aprovecha las posibilidades de GBA: hay modos a dobles con cable Link, carreras y persecuciones si tenemos dos cartuchos, y recolección de anillos con solo uno.

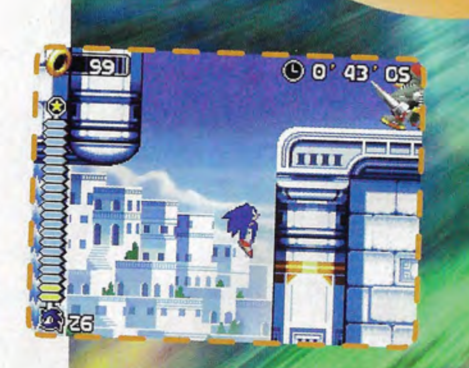
– Decorados demasiado parecidos a los del juego original de Megadrive.

Sonic Rush

DS 18/11/2005

+ Un Sonic en toda regla, mejor que las anteriores aventuras nintenderas del erizo. El diseño de los niveles, que se muestran a doble pantalla, es muy bueno. Y podemos elegir entre jugar con Sonic o con la debutante gata Blaze. Las fases de bonus con el puntero molan.

– Sonic y Blaze recorren los mismos niveles, aunque en diferente orden.



Puntuación

93

Sonic Advance 2

GBA 28/3/2003

+ El Sonic más rápido hasta la fecha. Con 5 personajes jugables (incluido el debutante Cream), cada uno con diferentes habilidades que nos incitan a recorrer los escenarios en busca de secretos. El diseño de los niveles es ejemplar, y además su extensión es enorme.

– Es más bien corto (siete fases), y Sonic es tan rápido que a veces cuesta controlarle.







Sonic Advance 3

GBA 8/4/2004

+ Jugamos con una pareja de personajes, el titular y un ayudante que ejecutará su movimiento especial cuando se lo pidamos. Y nosotros elegimos a los protas entre varios héroes disponibles. La ruta por el nivel variará en función de las habilidades del personaje que controlemos. Además, podemos jugar a dobles con el cable Link.

– Si eres veterano de Sonic, te resutará facilito. Y algunas fases se parecen entre sí.

Pero el Sonic más vendido de la historia no es un juego de plataformas, sino... **¡Mario y Sonic en los JJ.OO.** de Wii (2007), con **8 millones**!

16 Sonic lanzados en 12 años

12 de estos juegos han sido exclusivos de Nintendo. Sonic ha pasado de 'rival' a 'aliado'.

De todos los juegos de esta lista, el más vendido ha sido **Sonic Rush**, que ha superado los 3 millones

Sonic y Los Anillos Secretos

Wii 2/3/2007

+ La vuelta de Sonic a sus raíces de velocidad y emoción. Visualmente, uno de los mejores juegos de Wii. Y tiene más de 100 misiones.

– La dificultad de algunas misiones es excesiva, y el modo multijugador esta lejos de la calidad del modo historia.



Sonic Colours

Wii 16/10/2010

+ Correr y saltar es un placer gracias al magnífico control basado en el uso de los botones. Sonic salta, se desliza o grinda con una facilidad pasmosa... como en sus mejores juegos, vamos. Los wips nos transforman, ganando así nuevas formas de desplazarnos y de jugar. Y los escenarios están muy bien diseñados.

– Si juegas a pasar los niveles rápido, puede parecerte corto.



Puntuación

91

Sonic Adventure DX

GC 27/6/2003

+ Su desarrollo es variado y cargado de sorpresas. Podemos jugar con 6 personajes (y recorrer así distintas zonas de los niveles). Y la guitarrera música se acopla como un guante a la acción.

– Técnicamente se aprecian algunos fallos, en la creación de fondos o en algunos efectos sonoros. Algunos niveles son muy fáciles.



Puntuación

90

Sonic Adventure 2 Battle

GC 5/5/2002

+ Tienes que correr, disparar y explorar dependiendo de las circunstancias. Y la mezcla da resultado, os lo aseguramos. El modo Battle y la cría de Chaos añaden diversión extra. Y la banda sonora, que va del rock hasta el reggae, es realmente magnífica.

– Falla un poco en el aspecto gráfico, que no se ha mejorado con respecto a la versión de Dreamcast.



Sonic Heroes

GC 6/2/2004

+ La novedad de manejar a tres personajes a la vez y poder cambiar entre sus habilidades le hace diferente.

– Algún defectillo en el control, y que no todos los personajes molan lo mismo.



Sonic y el Caballero Negro

Wii 13/3/2009

+ La mezcla de velocidad y acción funciona de maravilla, y los geniales gráficos.

– En las misiones online jugamos en solitario para batir marcas de otros.

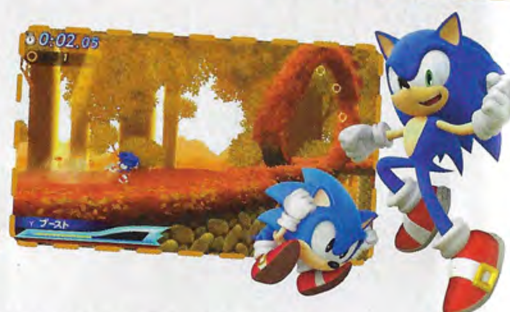


Sonic Generations

3DS 25/11/2011

+ Niveles de diseño clásico y divertidísimos.

– Batallas con los enemigos un poco sosas y, en general, dificultad baja.



EN EL NÚMERO 115 (JUNIO, 2002) LE DEDICAMOS POR PRIMERA VEZ LA PORTADA. EN TOTAL, HA SIDO EL PROTAGONISTA ABSOLUTO DE CINCO PORTADAS, MÁS TRES DEDICAS A LOS MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO.

Puntuación

86

Sonic Unleashed

Wii 20/11/2008

+ Los niveles diurnos, en los que Sonic hace lo que mejor sabe: correr. En fin, toda la jugabilidad del clásico Sonic, pero en Wii, y eso es un gran logro tratándose de un entorno tridimensional.

– Las misiones nocturnas, de acción, acaban por ser un poco repetitivas. Y no suena música rock... ¡la echamos de menos en un Sonic!



Puntuación

85

Sonic Colours

DS 12/11/2010

+ Es lo mismo que jugamos hace 20 años: rapidez endiablada, jugabilidad y dinamismo únicos. O sea que mola desde el primer momento. La velocidad que alcanza Sonic es alucinante, el diseño de niveles es en general bueno y los poderes de los wips molan.

– Algunos niveles menos brillantes, y la duración: se te hará más bien corto.



Puntuación

84

Sonic Lost World

Wii U 18/10/2013

+ Es el Sonic más bonito que recordamos. Tiene gran variedad de mecánicas, los últimos jefes molan mucho y las fases de scroll 2D son buenas. Se nota el esfuerzo por no dejar de sorprender.

– La dificultad a veces es excesiva, a causa del control y la cámara. Y es muy parecido a Mario Galaxy, aunque con algún fallo de control.



Puntuación

78

Sonic Lost World

3DS 29/10/2013

+ Tiene una enorme variedad de niveles y situaciones, desde pequeños planetas esféricos a lo Mario Galaxy a escenarios más abiertos que hay que explorar. Y vuelven los wips de Sonic Colours, que transforman a Sonic y le dotan de poderes alucinantes.

– Las imprecisiones en el control y la cámara impiden que se disfrute a tope.



Mario Kart 8



¡Continúa la locura 'kartera'! Este mes, arranca el Torneo de la Revista Oficial, repasamos vuestros mejores momentos de MK TV, os ofrecemos la segunda tanda de atajos, inauguramos nuestro garaje y os retamos a superar los mejores tiempos de los lectores.

Momentazos del mes

Gracias a **www.mariokart.tv**, recopilamos vuestros mejores vídeos subidos de Youtube para enseñar cómo se pilota... o no. ¡Seguid compartiéndolos en Miiverse!



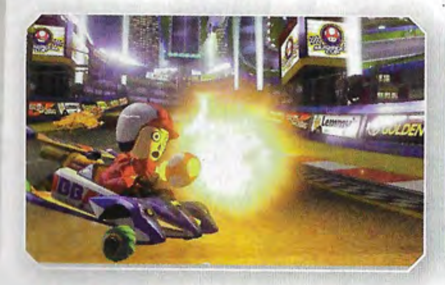
El amigo Carlitos_Lema se topó con una "gominola" de plátano en pleno Barranco Goloso, pero aun así logró llegar primero a la meta. Es lo que pasa cuando otros "se dejan la piel" en lugares estratégicos como cajas de ítems, rampas, puentes o atajos.



Ahí tenéis al "metalero" Noel_Arteche, aprovechando el rebufo de Bebé Peach en el Volcán Gruñón y manteniendo el caparazón verde por si la infanta consigue uno rojo justo después. ¡Bien jugado, Noel! Mejor ser previsor que mirar el retrovisor.



Nuestro "Shy Guy" Fermin-DX ha captado el fotograma que todos llevamos años ansiando: el instante exacto en el que decimos adiós a la concha azul. ¡No sabíamos que se te daba tan bien tocar la bocina, Fer! Usadla en cuanto veáis la concha encima.



El crack Karleon_gs pisó el acelerador demasiado pronto, pero eso le permitió pillar una planta piraña y quitarse de en medio a Bowser... a pesar de llevarse unos bolazos de fuego. Para esquivarlos, echaos a un lado o conducid en zig-zag.



La puntería de Carun69 va a ser el terror de Splatoon. El muy máquina adelantó al primer rival en la última curva de Prado Rosquilla 3 tras lanzarle este conchazo verde y atinarle en "Toad" la cara. Y encima le lanzó otro hacia atrás. ¡Eso ya es saña!



Nuestro redactor Gus_Acero es, al contrario de los lectores, el ejemplo de lo que no hay que hacer: llevar el trasero (del kart) al descubierto. Una forma de esquivarlo habría sido aprovechar algún obstáculo como un árbol para bloquear la concha.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 56 **Game Boy Advance**
Llegó en junio de 2001 a España, os contamos todo sobre sus primeros juegos.



pág 62 **El mejor Sonic es...**
Mejor leelo tú mismo en el retro reportaje con todos los juegos de Sonic que te espera aquí.





Mejores atajos

Seguimos atajando los circuitos de mayor a menor dificultad, y este mes le toca el turno a las copas Estrella y Hoja. Ya sabéis: quien se pica, ¡atajos toma!

COPA ESTRELLA





Aeropuerto Soleado

En torno a la mitad del circuito, después de saltar del avión y antes de llegar a la curva, hay una pequeña plataforma a la izquierda de la carretera, que deberás saltar con un champiñón turbo para no caerte. Por otro lado, la cinta de equipaje que hay al final sirve para tomar un impulso acrobático y romper las cajas de madera con caparazones.

Cala Delfín

Cuando veas las tuberías que echan aire, lo más rápido es usar las de la derecha, ya que tienen aceleradores; o saltar de una morada a otra con un champiñón.





Cumbre Wario

Justo antes de llegar a la segunda etapa, hay una gran curva que puedes saltarte si aprovechas ese pequeño saliente con un champiñón mientras derrapas. El otro gran atajo está entre la bifurcación del bosque nevado. En vez de elegir el camino izquierdo o el derecho, toma el camino central usando turbos.

Discoestadio

Acorta distancia usando turbos para atravesar estas curvas metalizadas. Cuando el camino se divide en dos, el de color rojo permite derrapar más.

COPA HOJA



Tierra Sorbete

Al margen el Estadio Wario, que apenas tiene atajos, aquí sí hay unos cuantos. Déjate caer por el agujero tras los conos y toma el camino subterráneo. No entres en la cueva de columnas y sal por la izquierda de la torre de hielo.



Circuito Musical

Aparte de tomar las curvas más cerradas de los pianos, las zonas de hierba y la parcela con rampa que hay en la mitad del circuito, ganarás mucho tiempo si saltas sobre el tambor del tramo final para ahorrarte toda la curva.



Valle de Yoshi

Aquí, lo mejor es elegir el camino izquierdo, ya que la opción más rápida es pasar por el puentecito de madera. Si sigues recto después de cruzarlo, verás un gran huevo y una rampa fuera de la pista. ¡Champiñón y a por ella!

El garaje

Bienvenidos al taller de MK8. Aquí os recomendaremos las carrocerías y componentes ideales para montaros el mejor vehículo posible.



Todos los vehículos y sus piezas se desbloquean automáticamente sumando monedas, tanto en Grand Prix y multijugador como en online, y aparecen en orden aleatorio. Al principio te los dan por cada 50 monedas hasta llegar a 1000, y después, por cada 100 hasta 2800, menos el kart dorado: logra al menos una estrella en todas las copas/cilindradas.



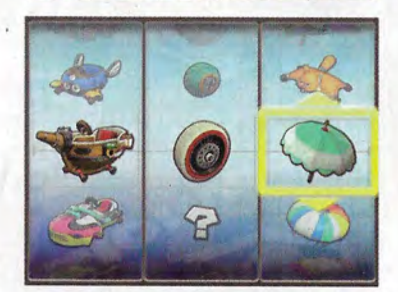
Las combinaciones más recomendables son las que consiguen el mayor equilibrio entre personaje y kart, por lo que conviene elegir un coche liviano para un personaje robusto y viceversa. Casi siempre debes buscar vehículos y componentes con buen manejo (para tomar las curvas) y aceleración, que es casi más importante que la velocidad.

MOTO BALA



Uno de nuestros vehículos favoritos es la Moto Bala, por sus óptimos índices de manejo y aceleración, aunque hay que dominar su brusquedad al girar. Como componente, las mejores ruedas son las Pequeño Cian, pues mejoran mucho esos parámetros. Y además son cuquis.

AUTONAVE



Ideal para compensar el peso de los personajes pequeños y efectiva por su buen agarre (capacidad de atravesar terrenos fuera de pista) y por lo bien que toma los derrapes. Las ruedas Rally Blanco y el ala delta Nubes o Parasol Peach la hacen aún más solvente.

TORBELLINO



Las ruedas Botón también aumentan la velocidad y ligereza de vehículos como esta moto, cuyo medidor de manejo es casi insuperable. El ala de Wario mola, pero si quieres desbloquear la dorada, necesitarás 10.000 monedacas, aunque no influye en la conducción.

TORNEO REVISTA OFICIAL

¡Inscríbete ahora!

Compite en la Copa R.O.N. de MK8

Karteros y moteros de España: ¡el primer Campeonato de la Revista Oficial Nintendo ya está en marcha! Desde hoy en adelante, se celebrarán torneos todos los jueves de 19:30 a 21:30 h, pero el **jueves 24 de julio** se disputará el gran torneo oficial, cuyo ganador recibirá un premio. Para ello, tenéis que residir en España e introducir el código que podéis ver a la derecha. Las reglas de la competición están en la pantalla sobre el código. Podéis encontrar más información en: www.hobbyconsolas.com.



NUESTRO CÓDIGO DE TORNEO ES:

3490-2611-4722

EL "RETOVISOR"

Ahí van vuestros récords en Copa Champiñón. ¿Alguien los supera?



Martín Hormaetxea

Quien sea capaz de batir los **1:49:305** de Martín en el **Estadio Mario Kart**, recibirá todos nuestros respetos. Y ojo a su mejor vuelta: **0:35:947**.



Roberto Moreno

Menudos **1:52:201** se ha marcado Roberto en el **Parque Acuático**, pero más mérito tienen los **0:36:999** de su mejor vuelta. ¡Todos a por él! :)



Pablo Giménez Villar

Dignísimo récord de Pablo en **Barranco Goloso**: nada menos que **2:11:434**. Ha logrado que Metal Mario parezca una pluma de Super Mario World.



Javier Fuertes García

El Deportivo con ruedas 'Liso morado' le ha permitido a Javier completar las **Ruinas Roca Picuda** en **1:55:944** y **0:37:601** en su mejor vuelta. Bravo.

RETO PARA EL MES QUE VIENE: ¡ENVÍANOS TUS RÉCORDS EN LA COPA FLOR!

Fotomatón

En este álbum expondremos las mejores capturas que subáis cada mes a Miiverse. ¡Capturad un momento único!



La jugadora MastaKey ha plasmado este duelo de mujeres en moto a lo Misión Imposible 2 en versión Gravity. Verás cuando llegue el vigilante del aeropuerto.



Juanjo-LR nos deleita con un instante épico: Toad apura su último segundo de vida en la Senda Arcoiris mientras abraza el cielo con la mirada perdida. Fue feliz.



Bowser se marca un "selfie" en pleno salto del desierto, por cortesía del usuario Hittakara, aunque no ofrece documentación gráfica sobre cómo fue el aterrizaje.



Carlos, de Panamá, sonríe ante una suculenta moneda sin percatarse de lo que le viene por detrás: un bumerán directo a la mollera. Gran metáfora de la crisis.

SE BUSCA SELLO DE CALIDAD

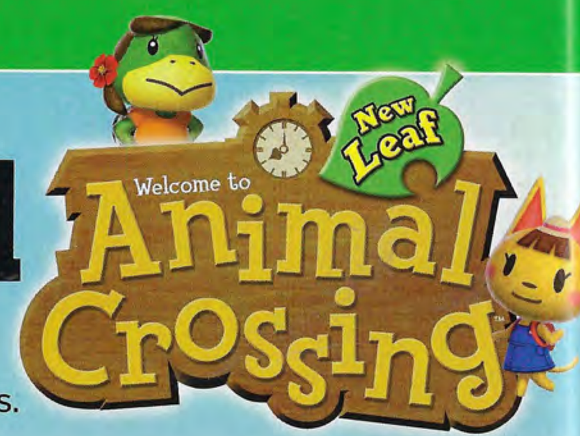
Comunidad Miiverse

Sella tu ingenio en nuestra comunidad de MK8



¿Ya tienes los 90 sellos desbloqueables de personajes y circuitos? Si no es así, tampoco pasa nada, porque puedes usar los que tú quieras para crear la "tarjeta" más creativa, original y divertida que se te ocurra y llevarte la Copa Oro del Ingenio Kartero. Y sí, también puedes dibujar o escribir algo de puño y letra si así lo deseas. Sube tu creación a la **Comunidad R.O.N.** de **Mario Kart 8** en **Miiverse**, a la que podrás acceder desde 'Comunidades Favoritas' una vez introduzcas nuestro código de comunidad, y el mes que viene publicaremos las tres que más nos molen... ¡y puede que haya recompensa!

Comunidad



Estamos de despedida. La Comunidad Animal Crossing cierra sus puertas, pero la vida sigue en los pueblos. Por eso os dejamos con estos 50 trucos.

Agenda

Julio

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Bayas
Amarguillo	Ríos		24 horas	900
Killi	Estanques	Abril-sept.	24 horas	300
Cangrejo río	Estanques	Abril-sept.	24 horas	200
Tortuga	Ríos		16:00 a 9:00	3.750
Renacuajo	Estanques	Marzo-julio	24 horas	100
Rana	Estanques	Mayo-agosto	24 horas	120
Locha	Ríos	Marzo-mayo	24 horas	300
Siluro	Lagos	Mayo-oct.	16h-9h	800
Anguila	Ríos		16:00 a 9:00	2.000
Cabeza de serpiente	Lagos		9:00 a 16:00	5.500
Pez sol	Ríos	Año	9h-16h	120
Gupi	Ríos	Abril-nov	9h-16h	1.300
Pez doctor	Ríos	Mayo-sept.	9h-16h	1.500
Pez ángel	Ríos	Mayo-oct.	16h-9h	3.000
Tetra neón	Ríos	Abril-nov.	9h-16h	500
Piraña	Ríos	Junio-sept.	9h-16h	2.500
Arowana	Ríos	Junio-sept.	16h-9h	10.000
Dorado	Ríos	Junio-sept.	4h-21h	15.000
Pez caimán	Lagos	Junio-sept.	16h-9h	6.000
Pirarucú (lluvia)	Ríos		16:00 a 9:00	10.000
Bichir ensillado	Ríos		21:00 a 4:00	4.000
Caballito de mar	Mares	Abril a nov.	24 horas	1.100
Pez payaso	Mares	Abril a sept.	24 horas	650
Pez cirujano	Mares	Abril a sept.	24 horas	1.000
Pez mariposa	Mares	Abril a sept.	24 horas	1.000
Pez león	Mares	Abril a nov.	24 horas	400
Pez globo	Mares		24 horas	240
Dorada japonesa	Mares	Marzo a nov.	24 horas	5.000
Calamar	Mares	Enero a agosto	24 horas	400

Consultorio de Canela

Nuestra secretaria favorita dice adiós y sonríe, pero se le escapa una lagrimilla...

¿Cómo consigo fruta deliciosa si me he comido la que salía al principio?

Tiene dos opciones. En primer lugar, puedes ir al pueblo de algún amigo tuyo para que te preste alguna. De esta forma podrás plantar un árbol y obtener tres frutas deliciosas. Pero recuerda que solo crecen frutas deliciosas de las frutas autóctonas, es decir, de las que te aparecían al principio.

Si tienes Galerías T&N, puedes comprar fertilizante. Para usarlo, primero tienes que plantar la semilla de la fruta autóctona de tu pueblo y después enterrar el fertilizante al lado. Así tendrás más posibilidades de que crezca con frutas deliciosas, aunque no siempre lo conseguirás.



El fertilizante ayudará a que crezca fruta deliciosa, aunque no sea autóctona de tu pueblo.

¿Cómo accedo al Club Tórtimer?

Primero necesitas ir a la isla tropical. Para desbloquearla tendrás que haber pagado la segunda hipoteca de 19.000 bayas. Cuando vayas a la isla, en la tienda tropical verás algunos objetos en venta. Un día aleatorio te encontrarás con que venden una entrada para ir al Club Tórtimer. Allí podrás visitar islas de todo el mundo y conocer a un montón de gente nueva, un viaje muy recomendable.

¿Cómo puedo leer y crear códigos QR?

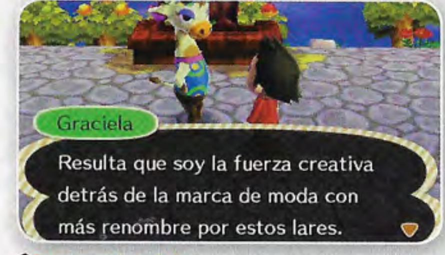
Necesitas la máquina que aparecerá en la tienda de Pili y Mili cuando hayas hablado once días seguidos con Mili. Te permitirá leer y crear códigos QR, pero solo podrás crear los de aquellos que sean tuyos.

Quiero poner más diseños en mi pueblo, pero ya tengo el límite con mi personaje. ¿Cómo guardo más?

Te basta con crear otros personajes. Así, si tienes dos, duplicarás la cantidad de diseños que puedes poner en tu pueblo.

¿Cómo puedo aprobar las pruebas de Graciela?

Cuando Graciela visite tu pueblo te dirá que te vistas de un estilo determinado. Ve a las Hermanas Manitas y busca prenda por prenda cuál tiene ese estilo (te lo dice Pili antes de comprarlo). Si ese día no venden ropa suficiente de ese estilo, puedes ir a pueblos de amigos que sí tengan o comprar de todos los estilos los días anteriores. Al conseguir cuatro aprobados, abrirá Galerías T&N.



Para que Graciela te apruebe tendrás que llevar ropa del estilo que te pida.

Los 50 trucos más molones del juego

Durante un año entero hemos estado ofreciendo guías y trucos. Por si acaso no los tenéis todos, aquí va un recopilatorio con los mejores 50 que hemos publicado.



¿Sabías que...

El mueble más caro del juego es el trono, de **800.000** bayas?

1 Los globos aparecen siempre en una hora acabada en 4.



2 Puedes trabajar en la cafetería si le compras a Fígaro un café durante ocho días.

3 Fígaro necesita ayuda para trabajar mayoritariamente entre las 12:00 y las 17:00.



4 Puedes conseguir giroides de Fígaro trabajando y acertando gustos de vecinos entre 160 y 255 veces.

5 Para saber los gustos de los vecinos, ve a la cafetería a lo largo del día y habla con los que veas sentados en la barra.

6 Puedes cambiar los giroides del escenario del Club Jajá.

7 Con el hacha de plata (sale a veces en la tienda tropical) siempre saldrán tocones especiales. A su lado, crecerán champiñones.

8 Para cambiarte el color de ojos deben pasar 15 días desde la apertura de la peluquería.



9 Para ponerte moreno, juega mucho durante junio y agosto, sobre todo en la isla tropical.

10 Los champiñones especiales te harán gigante durante un par de segundos.



11 Para guardar más diseños, crea más personajes.

12 Cada día aparece una roca que suelta bayas al golpearla con la pala.

13 La rosa de oro crece regando una rosa negra marchitada.

14 Para que dos flores híbridas salgan más rápidamente, debes colocarlas en diagonal.

15 Para mejorar el Feng Shui, los muebles rojos deben ir a la derecha, los amarillos a la izquierda y los verdes al principio.

16 Puedes saltarte las canciones del Capitán pulsando muchas veces el botón A.

17 Si le llevas tres minerales de oro a Al, te hará muebles dorados.

18 Graciela es uno de los personajes que menos salen en la plaza del pueblo. Aparecerá algún día de forma aleatoria.

19 Para desbloquear la segunda planta del museo, habla con Sócrates catorce días seguidos y dona veinte cosas (al menos una de cada sección).

20 Si tienes las partes completas de un fósil, puedes hacer una miniatura en Reciclaje Bártulos.



21 Compra más de 50 objetos en Hermanas Manitas, 30 accesorios de Trini, un producto de Graciela y usa varias veces la máquina QR para conseguir los cuatro maniquís.

22 Al completar el museo, podrás comprar una miniatura del edificio.

23 Cada vez que va a acabar una época del año, Graciela empieza las rebajas.

24 Los muebles de la serie naipes solo aparecen en época de rebajas.



Crustáceos
(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Bayas
Alga Wakame	Sombra grande	Nov. a julio	24 horas	200 bayas
Uva de mar	Sombra pequeña	Junio a sept.	24 horas	600 bayas
Bellota de mar	Sombra + pequeña	Todo el año	24 horas	200 bayas
Erizo de mar	Sombra pequeña	Mayo a sept	24 horas	800 bayas
Ostra			24 horas	400
Caracol espinosa	Sombra pequeña	Agosto a mayo	16:00 a 9:00	300 bayas
Gusano policlado		Agosto	16:00 a 9:00	200
Langosta mantis	Sombra pequeña	Todo el año	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Langostino tigre			16:00 a 9:00	1.600
Bogavante	Sombra grande	Todo el año	24 horas	2.500 bayas
Pulpo	Sombra mediana	Sept. a enero	24 horas	1.200 bayas

Insectos
(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos)

Objeto	Lugar	Cuándo	Horario	Bayas
Mariposa narciso	Todas las flores	Junio a sept.	8:00 a 17:00	3.000
Mariposa Brooke	Todas las flores	Junio	8:00 a 17:00	2.500
Mariposa alas pájaro	Todas las flores	Junio a sept.	8:00 a 16:00	4.000
Mariposa tigre	Rojas y rosas	Marzo a junio	4:00 a 19:00	160
Mariposa bianor	Azules, violetas y negras	Marzo a junio	4:00 a 19:00	220
Mariposa monarca	Todas las flores		4:00 a 17:00	140
Mariposa celeste	Todas las flores		19:00 a 8:00	2.500
Polilla	Luces	Mayo-sept.	19h-4h	60
Polilla de seda	Troncos	Junio a sept.	19:00 a 4:00	1.200
Abeja melífera	Todas las flores	Marzo a junio	8:00 a 17:00	100
Cigarrilla	Troncos		4:00 a 8:00 y de 16:00 a 19:00	550
Muda de cigarra	Troncos		24 horas	100
Langosta alargada	Suelo	Mayo a nov.	8:00 a 19:00	200
Langosta migratoria	Suelo	Agosto	8:00 a 19:00	600
Langosta	Suelo	Agosto	8:00 a 19:00	400
Saltamontes	Suelo		8:00 a 17:00	160
Insecto hoja	Suelo		8:00 a 17:00	600
Insecto palo	Troncos		4:00 a 8:00 y de 17:00 a 19:00	600
Longicornio	Tocones de palmeras		23:00 a 19:00	260

25 Ladino aparecerá en tu pueblo un día aleatorio, y lo verás en la plaza. Solo una de sus obras es verdadera.



26 El fertilizante hará que crezca fruta deliciosa más rápidamente y también nuevas flores híbridas.

27 Si Katrina abre su tienda en la zona comercial, podrás conseguir la capucha Tingle y el gorro venerable.



28 Si compras los servicios de Alcatifa, podrá ponerte suelos y paredes exclusivos en tu casa que solo ella tiene.

29 Pascal aparece siempre que coges una vieira buceando. Con él conseguirás muebles de la colección pirata.

30 Cati aparece casi siempre que te conectas con tus amigos. Si la ayudas te obsequiará con un mapamundi, un bloc de dibujo, un globo terráqueo, un marco digital, una cámara de fotos o con su foto.

31 El día de tu cumpleaños, Totakeke te cantará "Feliz en tu día".



32 Gulliver aparecerá un día aleatorio tumbado en la playa. Si aciertas el sitio al que iba, te dará un objeto característico de allí. Si no, te mandará una galleta de chocolate.

33 Para echar a un vecino del pueblo, pégale con la red, no le hables o no respondas sus cartas.

34 Las flores de nieve aparecen en acantilados cuando tienes el pueblo perfecto.

35 Los vecinos imitan las emotiguasas que hagas cerca de ellos.



36 Gracias a la comisaría puedes ver rápidamente qué personaje especial está en tu pueblo: Katrina, Ladino, Gulliver, Juana...

37 Para conseguir casas en la plaza de exposiciones de la AAD, utiliza la conexión StreetPass del juego para cruzarte con gente.

38 Las gafas de buceo harán que aguantes más tiempo bajo el agua. Se compran en la tienda tropical por 20 medallas.



39 Para conseguir proyectos municipales más rápidamente, nada en el mar durante cinco minutos, después encuéntrate con algún vecino y seguramente te pedirá alguno nuevo.

40 Las noches de invierno puedes ver a veces auroras boreales.



41 Si cambias el mes en el juego, no podrás conseguir el objeto descargable de ese mes.

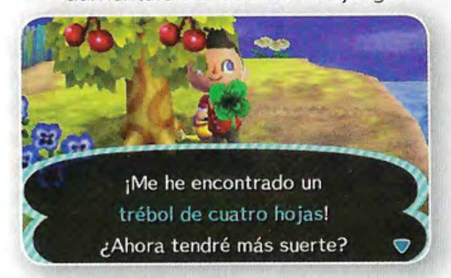
42 Entra en las casas de tus vecinos y mira en los cajones. A lo mejor encuentras muebles que puedes quedarte.



43 Si hablas con los vecinos de las tiendas de campaña, podrán quedarse a vivir en tu pueblo.



44 Los tréboles de cuatro hojas aumentarán tu suerte en el juego.



45 Los muebles que están mirando hacia otra habitación, te restarán 100 puntos en la AAD.

46 El celacanto solo se puede pescar los días de lluvia.

47 Si llamas a un vecino con el megáfono, te responderá.



48 Parar cambiar el estilo exterior de tu casa con Tom Nook, debes tener al menos cuatro habitaciones.

49 Para ver el historial del pueblo, debes sentarte en el árbol de la plaza, cuando haya crecido lo suficiente.

50 Si pulsas "L" o "R" al hacer una foto en el fotomatón, la imagen saldrá con distintos efectos, como el sepia.



EL MEGATRUCO

Consigue millones de bayas con increíble facilidad

Nos hemos guardado para el final un truco que puede hacerte rico. Sí, como lees. Podrás conseguir cientos de miles de bayas en tan solo unos minutos. ¿Quieres saber cómo? Tan solo tienes que ir a tu isla y dejarla desierta: tala árboles, quita arbustos, destroza las flores... ¡Pero deja algunas palmeras!

A continuación solo tienes que regresar por la tarde o por la noche a la isla (a partir de las 17:00). Coge una red y verás cómo aparecen muchísimos más escarabajos en las palmeras. Por cada escarabajo te dan como poco 8.000 bayas, así que llena tus bolsillos hasta arriba (que no tardarás mucho) y en Reciclaje Bártulos te darán un montón de bayas por ellos.

Si durante la caza encuentras otros insectos en el suelo, espántalos, ya que así podrán aparecer nuevos escarabajos.

Y así te harás tan rico como para pagar todas las hipotecas, comprarte todos los muebles que quieras o construir los proyectos municipales que te gusten.



Mantis religiosa	Flores	Abril-nov.	8:00 a 16:00	430
Mantis orquídea	Flores blancas	Abril a nov	8:00 a 17:00	2.400
Machaca	Troncos	Junio	23h-8h	1.800
Libélula cab. Diablo	Ríos, estanques	Junio a agosto	8:00 a 17:00	200
Libélula tigre	Cerca de ríos		8:00 a 17:00	4.500
Libélula gigante	Cerca de ríos		17:00 a 19:00	8.000
Hormiga	Fruta, chuches	Año	24 horas	80
Zapatero	Ríos	Mayo	8h-17h	130
Escarabajo nadador	Ríos	Mayo-sept.	8h-17h	800
Escarabajo tigre	Suelo	Marzo a sept.	8:00 a 19:00	1.500
Escarabajo verde	Troncos		24 horas	100
Escarabajo de oro	Troncos		23:00 a 8:00	600
Escarabajo joya	Troncos		8:00 a 17:00	2.400
Escarabajo ciervo Miyama	Troncos		24 horas	1.000
Escarabajo ciervo sierra	Troncos		24 horas	2.000
Escarabajo ciervo gigante	Troncos		23:00 a 8:00	10.000
Escarabajo ciervo arcoíris	Troncos		17:00 a 8:0	10.000
Escarabajo ciervo cyclommatus	Palmeras		17:00 a 8:00	8.000
Escarabajo ciervo tornasol	Palmeras		17:00 a 8:00	12.000
Escarabajo astado japonés	Troncos		17:00 a 8:00	1.350
Escarabajo astado atlas	Palmeras		17:00 a 8:00	8.000
Escarabajo astado elefante	Palmeras		17:00 a 8:00	8,000
Escarabajo astado hércules	Palmeras		17:00 a 8:00	12.000
Escarabajo goliat	Palmeras		17:00 a 8:00	6.000
Pulga	En los vecinos	Año	24 horas	70
Cochinilla	Golpea rocas	Sept. a junio	24 horas	250
Ciempiés doméstico	Al golpear rocas	Agosto	19:00 a 8:00	250
Ciempiés	Al golpear rocas		16:00 a 23:00	300
Mosquito	Volando	Junio-sept.	17h-4h	130
Mosca	basura	Año	24 horas	60
Araña	Sacude árboles	Marzo a junio	24 horas	300
Tarántula	Suelo	Jun-agosto	19h-4h	8.000
Escorpión	Suelo		19:00 a 4:00	8.000



Oak al rescate

Este mes toca analizar equipos. ¡Tomen nota!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al email: revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Casi perfecto

● OSCAR PASTOR

¿Podría valorar mi equipo? Avalugg Robustez (Audaz, 252 PS, 252 Defensa, 4 Ataque) con Seguro Debilidad y Giro Rapido, Alud, Maldición y Recuperación. Florges Velo Flor (Serena, 252 PS, 252 Defensa Especial, 4 Ataque Especial) con Restos y Toxico, Protección, Deseo y Fuerza Lunar. Dragonite Compensación (Firme, 252 Ataque, 128 Defensa Especial, 128 Velocidad) con Cinta Fuerte y Garra Dragón, Puño Fuego, Respiro y Danza Dragón. Scizor Experto (Firme, 252 Ataque, 252 Defensa Especial, 4 PS) con Revestimiento Metálico y Puño Bala, Picadura, Respiro y Danza Espada. Alakazam Muro Mágico (Modesto, 252 Ataque Especial, 252 Velocidad, 4 Defensa Especial) con Banda Focus y Psíquico, Paz Mental, Onda Certera y Bola Sombra. Mega Charizard Y Sequía (Modesto, 252 Ataque Especial, 252 Velocidad, 4 Defensa Especial) con Lanzallamas, Rayo Solar, Respiro y Pulso Dragón.



Un equipo prácticamente perfecto. Eso sí, noto una importante ausencia de ataques de tipos básicos como Agua, Tierra o Planta, algo serio si vemos que un Pokémon atacante especial de Fuego puede acabar fácilmente con tu Avalugg y Scizor. Ponle Terremoto a Dragonite en lugar de Puño Fuego.

Sobrado de MO

● ALBERTO PACIOS

Delphox con Psicocarga, Psíquico, Corte y Lanzallamas; Samurott con Hidrocañón, Corte, Surf y Cascada; Xerneas con Brillo Mágico, Geocontrol, Fuerza Lunar y Campo de Niebla; Lucario con Pulso Dragón, A Bocajarro, Esfera Aural y Velocidad Extrema; Kyurem Negro con Rayo Gélido, Pulso Dragón, Ventisca y Rayo Hielo. Como último Pokémon no tengo claro si Marmortar con Pantalla de humo, Giro fuego, Rayo confuso y Puño Fuego; Mega-Charizard X con Lanzallamas, Corte, Vuelo e Infierno; o Blaziken con Gancho Alto, Patada Ígnea, Envite Ígneo y Pájaro Osado.

En tu equipo sobran muchas MO. A Delphox le tendrías que quitar Psicocarga y Corte y poner Hierba lazo y Bola sombra. A Samurott dejarle Surf y enseñarle Hierba lazo, Rayo hielo y Cola Dragón. A Xerneas no olvides equiparlo con Hierba Única, aunque le deberías quitar Brillo mágico y Campo de niebla para cambiarlos por Onda certera, Rayo o Psicocarga. Lucario no está mal, aunque echo de menos algún ataque que aproveche su tipo acero como Puño Bala o Foco resplandor. Sobre Kyurem Negro, debes tener en cuenta que es atacante físico, por lo que tendrías que dejarle Rayo gélido y ponerle Enfado, Garra dragón o Rayo fusión. Como último integrante pondría a Mega-Charizard X, con poner ataques físicos como Envite ígneo, Garra dragón o Terremoto y alguno para recuperarte o mejorarte como Danza Dragón o Respiro.



Falta coherencia

● ÁNGEL M.

Gardevoir con la Gardevoirita con Paz Mental, Vozarrón, Onda certera y Bola sombra. Charizard con la Charizardita X con Danza dragón, Puño fuego, Enfado y Terremoto. Gengar con la Gengarita con Bomba lodo, Onda certera, Brillo mágico e Hipnosis. Venusaur con la Venusauirita con Gigadrenado, Tóxico, Síntesis y Bomba lodo. Kangaskhan con la Kangaskhanita con Sorpresa, Golpe bajo, Retribución y Terremoto. Absol con la Absolita con Danza espada, Tajo umbrío, Fuerza bruta y Cola férrea

Los Pokémon que propones son muy buenos, pero llevas 6 megapiedras cuando sólo podrás megaevolucionar a uno de ellos. Te recomiendo cambiarle Onda certera a Gardevoir por Psíquico



o Brillo mágico, Puño Fuego a Charizard por Envite ígneo y Onda certera a Gengar por Bola sombra. Luego elige algunos objetos alternativos reemplaza algunos como Kangaskhan, Absol o Venusaur si no los vas a utilizar como Mega.

Ojo con los ataques

ANDREA CERVERÓN

Infernape: Envite ígneo, Lanzallamas, Llamarada y Puño incremento; Luxray: Chispazo, Voltio cruel, Rayo y Triturar; Floatzel: Acua cola, Ventisca, Surf e Hidrobomba; Leafeon: Energibola, Día soleado, Hoja Aguda y Excavar; Staraptor: Pájaro osado, Ladrón, Golpe aéreo y Vuelo; Froslass: Ventisca, Rayo hielo, Atracción y Mismo destino.

Deberías centrar tus Pokémon en Ataque o en Ataque Especial y no tener tantos ataques del mismo tipo en ellos. Infernape es un Pokémon más físico, por lo que cambiaría Lanzallamas y Llamarada por Ida y vuelta y A bocajarro con Cinta elegida. A Luxray le podrías poner Colmillo Hielo, que es un movimiento huevo que se consigue cruzando con Glaceon y de objeto Vidaesfera. A Floatzel le vendría bien tener Acua Jet como movimiento de prioridad y el objeto Restos. A Leafeon le vendría mejor Retribución que Energibola por ser físico, con Baya Zidra para recuperar algo de vida. A Staraptor le pondría Retribución y A bocajarro en lugar de Golpe aéreo y Vuelo con Pañuelo Elegido. A Froslass le quitaría Ventisca o Rayo hielo por Bola Sombra con el objeto Banda Focus.

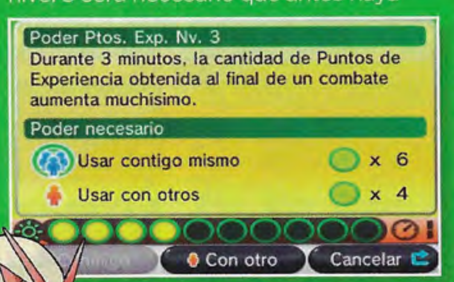
Truco del mes
Sube rápidamente de nivel

Para subir rápidamente de nivel a nuestros Pokémon es importante que tengamos siempre activado el objeto **Repartir Experiencia** en el bosillo de Objetos Clave, pero vamos a explicar cómo conseguir que nuestros Pokémon ganen mucha más experiencia.

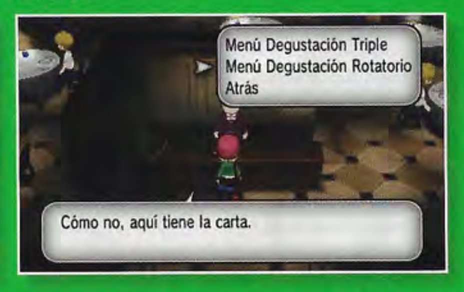
En primer lugar, es importante que equipemos el **objeto Huevo Suerte** al Pokémon que queramos que suba de nivel más rápidamente, pues doblará los puntos que gane. Consíguelo de manos de una chica del **Hotel de Ciudad Témpera**, aunque también lo encuentras equipado en algunos **Chansey salvajes** por si queremos subir de nivel a varios Pokémon a la vez.



Además, existe un **Poder O** que aumenta la Experiencia ganada en combate, el cual podremos conseguir en el **Centro Pokémon de Ciudad Fluxus**. Cuando tengamos este Poder O en el nivel 3, se duplicará la experiencia que ganemos durante los 3 minutos que dura su efecto. Para desbloquear este nivel 3 será necesario que antes hayamos usado 30 veces el de nivel 2 y 15 veces el de nivel 1.



Ahora sólo nos falta un lugar en el que combatir para sacar provecho a estos multiplicadores de experiencia. Debido a que los Pokémon ganan más experiencia cuando están fuera de sus Pokéball, la mejor opción es hacer combates rotatorios en el **Restaurante LePostin de Ciudad Luminalia**, llevando como primer Pokémon a un Pokémon fuerte que ya tengamos en un alto nivel y como segundo y tercer Pokémon a los que más rápido queramos que suban de nivel. Suponiendo que estos dos Pokémon tengan equipados Huevo Suerte.



A esto podemos sumar también la opción de cancelar la evolución de los Pokémon hasta que tengan el nivel que nos interese, pues los Pokémon que no evolucionen ganarán más experiencia que sus formas evolucionadas. De esta forma, nuestros Pokémon subirán muy rápidamente de nivel.



Unos cuantos cambios

ALEJANDRO CASTAÑO

Tengo a un Delphox con Lanzallamas, Fuego Fatuo, Psíquico y Bola Sombra, un Lucario con A Bocajarro, Velocidad Extrema, Pulso Dragón y Tóxico, un Mewtwo con Psíquico, Onda Trueno, Recuperación y Rayo, un Cloyster con Surf, Protección, Rayo Hielo y Puya Nociva, un Yveltal con Pulso Umbrío, Vuelo, Ala Mortífera y Onda Certera y para terminar un Blaziken con Envite Ígneo, Pájaro Osado, Patada Salto Alta y Excavar.

A Delphox le pondría Hierba lazo en lugar de Fuego Fatuo, porque no tienes nada de Planta; a Lucario le quitaría Tóxico para enseñarle Puño Bala o Foco Resplandor; a Mewtwo le pondría Bola Sombra en lugar de Onda Trueno, porque ya es muy rápido; a Cloyster lo cambiaría por Tentacruel con Escaldar, Rayo hielo y Bomba lodo; a Yveltal le cambiaría Vuelo por Vendaval y a Blaziken le pondría Terremoto por Excavar.

¡Buscamos al mejor equipo!

El equipo seleccionado este mes se centra en Scizor y Clefable.

El equipo de Blue Eon

Llevamos ya varios meses con esta sección en la que os enseñamos equipos de Pokémon preparados por jugadores expertos para que podáis aprender de ellos. En esta ocasión vamos a centrarnos en un equipo sujeto a las reglas estándar OU. Se trata de las reglas para batallas individuales más utilizadas, e impiden usar Pokémon demasiado poderosos entre los que se incluyen la mayoría de Pokémon legendarios. Este equipo lo ha creado Ismael (Blue Eon), centrándose en Clefable y Scizor.

1. Introducción

Hace mucho tiempo, en la galaxia Pokémon se desató un conflicto entre el Lado Oscuro y su opuesto, el Lado de la Luz. Cada uno designó un Líder, que a su vez eligió a dos acompañantes en la batalla. El Lado Oscuro fue liderado por Gengar, un tenebroso Pokémon con habilidades de sueño, mientras que el Lado de la Luz fue liderado por Clefable, un Pokémon a simple vista afable, pero con bastante cabeza.

2. Construcción

He decidido comenzar a hacer el equipo con **Salamence**, por una sola razón: Despejar, movimiento que elimina Pantalla Luz y Reflejo y Entry Hazards (Trampa Rocas, Púas, Púas Tóxicas y Red Viscosa) del campo.

Por su parte, **Scizor** me servirá de scout para sacar a cualquier Pokémon de manera más sencilla y además realizará una labor pseudo-defensiva, mientras que **Clefable** se encargará de esperar al momento exacto para poder cargarse con Paz Mental y aniquilar a su oponente. Además, **Scizor** le ayuda a salir al terreno de juego.

Para facilitar el trabajo de **Clefable** debo desgastar a sus amenazas, y para esto entra **Gengar**, que con sus Gafas Elegidas hace mucho daño especial para forzar la salida de Pokémon defensivos especiales o similares que tratarán de frenarlo. En caso de conseguirlo quedarán muy cansados para vérselas con **Clefable**.

Necesitaba un Pokémon que usase Trampa Rocas y para esto está **Mamoswine**, que además tiene una gran potencia física con la que es capaz de destrozar con inusitada facilidad equipos ofensivos y defensivos.

Finalmente incluyo un Pokémon defensor especial para encajar ataques especiales, y de tipo Agua para compensar esta debilidad. Para esto entra en juego **Azumarill**, que con su Chaleco Asalto viene a aguantar todo y dar enormes golpes con su habilidad Potencia, que es capaz de duplicar su ataque físico.

Scizor

(apodo: JUSTICESLAY)

Objeto: Scizorita
Habilidad: Metal Liviano (y Experto)
EVs: 232 PS, 18 Atq. 56 Def., 120 Def. Esp, 84 Vel.
IVs: 31 en todos salvo At. Especial
Naturaleza: Agitada (+Def. - At.Esp.)

ATAQUES:
Ida y Vuelta — Desarme
Puño Bala — Respiro

Sirve de scout y también para encajar ciertos golpes. Su habilidad Metal Liviano reduce su peso y ante ciertos ataques del rival recibe menos daño. Al megaevolucionar consigue la habilidad Experto, que potencia su ataque Puño Bala. Sus Puntos de Esfuerzo lo convierten en una muralla: los 232 PE en PS benefician a ambas defensas, y los 120 PE en Def. Especial y 56 en Defensa con la naturaleza a favor le ayudan a encajar ataques. Tiene 84 PE en Velocidad para adelantarse a amenazas comunes. Ida y Vuelta es ataque clave, le permite hacer un scout al Pokémon que quiera sacar sabiendo lo que hará el rival en el turno que lo use, y tiene STAB. Puño Bala se beneficia de STAB, tiene prioridad y se potencia por Experto. Con Respiro recupera PS y Desarme quita objetos y hace daño directo.



Azumarill

(apodo: AQUARABBIT)

Objeto: Chaleco Asalto
Habilidad: Potencia
EV: 216 PS, 172 Atk., 88 Def. Esp., 32 Vel.
IVs: 31 en todos salvo At. Especial
Naturaleza: Cauta (+Def.Esp, -Atq.Esp.)

ATAQUES:
Carantoña — Cascada
Desarme — Acua Jet

Necesitaba un Pokémon que encajase ataques especiales de forma satisfactoria y tuviera una buena cobertura frente a ataques de tipo Agua. El elegido fue Azumarill que con el objeto Chaleco Asalto aumenta su Defensa Especial un 50% con una restricción: no poder usar movimientos que no sean de daño directo.

Su habilidad Potencia duplica su Ataque. Sus Puntos de Esfuerzo se centran en PS para resistir mejor los ataques, en Ataque para realizar ataques físicos más eficaces, algo en Defensa Especial para encajar ataques especiales, y algo en Velocidad para adelantar a algunos Pokémon.

Carantoña y Cascada son sus principales ataques con STAB. Acua Jet además tiene prioridad para adelantar a Pokémon más rápidos, y Desarme para quitar objetos y causar daño físico.



Mamoswine

(apodo: ICE AGE)

Objeto: Vidasfera
Habilidad: Sebo
EVs: 252 Atq, 252 Vel., 4 Def. Esp.
IVs: 31 en todos salvo At. Especial
Naturaleza: Alegre (+Vel., -At. Esp.)

ATAQUES:
Trampa Rocas
Terremoto
Chuzos
Canto Helado

Mamoswine es un Pokémon que me permite usar Trampa Rocas, que quita PS al rival cada vez que sale al terreno de juego. Además cumple unas funciones ofensivas más que correctas. Sus Puntos de Esfuerzo se basan únicamente Ataque y Velocidad.

Terremoto y Chuzos son sus ataques principales con STAB. Canto Helado también tiene STAB pero más bien está por prioridad: es un movimiento muy útil que daña bastante bien debido al gran Ataque de este Pokémon y su Vidasfera, atacando más rápido siempre, excepto que se use un movimiento de mayor o igual prioridad de un Pokémon de mayor o igual Velocidad.



Salamence

(apodo: BALKANS)

Objeto: Restos
Habilidad: Intimidación
EVs: 100 PS, 156 Atq. Esp, 252 Vel
IVs: 31 en todos salvo Ataque
Naturaleza: Miedosa (+Vel., -Atq)

ATAQUES:
Despejar
Cometa Draco
Llamarada
Respiro

La alternativa que he encontrado para usar Despejar en este equipo es Salamence. Despejar es un movimiento muy importante como ya expliqué anteriormente y Salamence puede hacer una buena labor porque sale muy bien con Intimidación, que disminuye el Ataque del adversario al salir y por tanto recibe menos daño de movimientos físicos.

Sus Puntos de Esfuerzo se basan en poder salir normalmente sin problema y usar su movimiento clave, y además puede hacer un daño más que decente aunque su labor sea únicamente la de eliminar Entry Hazards.

Cometa Draco es su ataque con STAB, Llamarada por cobertura de tipos como Acero o Planta y Respiro para tener un siempre útil movimiento de recuperación de PS.



Clefable

(apodo: LIGHT LEADER)

Objeto: Restos
Habilidad: Muro Mágico
EVs: 224 PS, 208 Def, 16 Atq.Esp., 36 Def.Esp., 24 Vel.
IVs: 31 en todos salvo Ataque
Naturaleza: Osada (+Def, -Atq)

ATAQUES:
Lanzallamas
Fuerza Lunar
Amortiguador
Paz Mental

El Líder de la Luz, Clefable, se encarga de barrer lo que sus secuaces dejen por limpiar. Gracias a su habilidad Muro Mágico, no le afectan los daños indirectos, como el retroceso, el envenenamiento o las Entry Hazards en contra.

Sus Puntos de Esfuerzo se basan en defender bien físicamente, y algo de At. Especial y Def. Especial, para que al usar Paz Mental aumenten. También algo de Velocidad para adelantar a otros Pokémon.

Paz Mental se usa para cargar su At. Especial y su Def. Especial, lo que consigue que acabe siendo muy duro de derrotar. Amortiguador para recuperar PS directamente, Fuerza Lunar como ataque principal con STAB y Lanzallamas por cobertura de tipos como Acero.



Gengar

(apodo: DARK LEADER)

Objeto: Gafas Elegidas
Habilidad: Levitación
EVs: 252 AtEsp., 252 Vel, 4 Def.Esp
IVs: 31 en todos salvo Ataque
Naturaleza: Miedosa (+Vel., -Atq)

ATAQUES:
Bola Sombra
Bomba Lodo
Onda Certera
Truco

El Líder Oscuro, Gengar, se encarga de abrir huecos destrozando a los Pokémon defensivos especiales que salgan a frenarle con su gran Ataque Especial, potenciado además por Gafas Elegidas en un 50% pero dejándole usar solo un movimiento.

Sus ataques son Bola Sombra y Bomba Lodo pues reciben STAB, aunque algunos usan Onda Tóxica porque afecta a Chesnaught con habilidad Antibalas y tiene algo más de potencia, pero prefiero Bomba Lodo porque es más probable que envenene al rival. Onda Certera se usa por cobertura sorprendiendo a Blissey, y Truco para intercambiar el objeto con el rival e intentar anularlo: este movimiento va muy bien contra Pokémon defensivos, quedarán bloqueados en un solo movimiento, mientras Gengar recibirá otro objeto.



Comunidad Inazuma Eleven GO

Empezamos a profundizar en la nueva y más compleja manera de fichar en GO.

Participa en **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**

Inazuma Eleven GO utiliza el nuevo sistema Fichatrón, que requiere cumplir ciertos requisitos para hacernos con cada jugador. Para fichar a los jugadores de los que vamos a hablaros tenéis que haber pasado la aventura principal.

Club VIP

Hazte con Mark Evans, Axel Blaze, las nuevas gerentes del Raimon e incluso Spotter, el perro de Arion.

El agente de Fichatrón del Club VIP se encuentra en la planta baja del edificio principal del instituto Raimon, y a través de él podéis reclutar a reconocibles personajes como las tres nuevas gerentes del equipo (Skie, Rosie y Jade). ¡Incluso podéis fichar aquí a Spotter, el perro de Arion, en una versión con ¡figura humana y cabeza canina! Además, mediante el Club VIP también podéis fichar a los mismísimos Mark Evans y Axel Blaze, aunque en sus versiones jóvenes. Eso sí, para que estén disponibles es necesario que entréis en "Modo inalámbrico" (dentro de la pantalla de título) y a continuación seleccionéis "Descarga". Así obtendréis los últimos contenidos que distribuye Nintendo (y la primera descarga consiste precisamente en desbloquear a Mark y Axel en el Club VIP). Para fichar a estos jugadores, tendréis que cumplir ciertos requisitos. Vamos a echaros una mano para que lo tengáis más fácil.







- Entrenamiento especial (Mark, Axel)
Para conseguir este objeto tenéis que superar la fila inferior de la cadena de partidos de Veteran (la que empieza por el equipo Mar de Luna), en la ribera del río.

- Pintada del Raimon (Mark, Axel)
Debéis tomar una foto en la antigua caseta del club, en la sala del fondo.

- Fútbol en el Raimon (Mark, Skie)
Habla con un personaje que está en los alrededores del campo de fútbol exterior del instituto Raimon.

- El jugador legendario (Axel)
Habla con un personaje que se encuentra en el puente que conecta el instituto Raimon con el Edificio Fútbol.

- Bolas de arroz (Skie, Rosie, Jade)
Podéis obtenerlo al vencer al equipo B del Raimon en la cadena de Maddie.

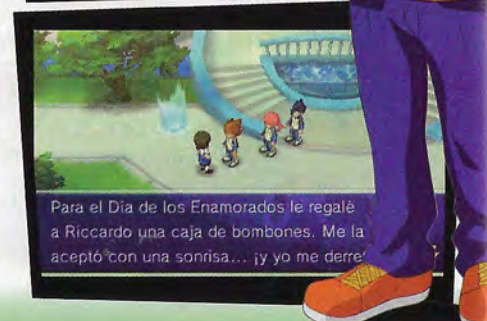
- El Camino Imperial (Skie)
Habla con un personaje a las afueras del Estadio Imperial.

- La enamorada (Rosie)
Habla con un personaje delante del edificio principal del Raimon.

- Pesa (Jade)
Existe la posibilidad de obtener este objeto al vencer en pachanga en el aparcamiento del instituto Raimon.

- Collar de Spotter (Spotter)
Podéis obtenerlo como recompensa contra Gerentes en la cadena de Sonny.





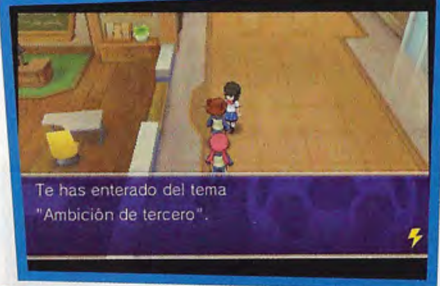


Leyendas del Raimon

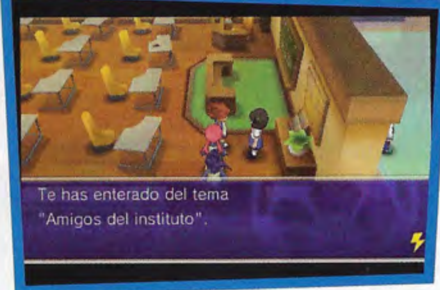
Recupera a muchos de los inolvidables jugadores de los antiguos Raimon e Inazuma Japón, en sus versiones jóvenes con el aspecto que lucían en la primera trilogía.



Agente
Habéis demostrado estar a la altura de la historia del club, pero... ¿No te gustaría conocer a las auténticas Leyendas del Raimon?





Encontraréis al agente de Fichatrón de las Leyendas del Raimon en la caseta del antiguo club en el instituto, a la izquierda del campo de fútbol exterior. Los más nostálgicos de la anterior trilogía podréis reclutar a muchos de sus reconocidos protagonistas (en sus versiones jóvenes) como Jim, Tod, Steve, Timmy, Sam, Max, Kevin, Willy, Erik, Bobby, Shadow, Tori, Scotty, Darren, Hurley, Sue, Thor, Celia, Silvia, Austin, Archer, Isaac y Kappa. Como veis, es una selección muy representativa de los antiguos Raimon e Inazuma Japón, y además próximamente se añadirá a Shawn por descarga. Para fichar a la mayoría de estos jugadores necesitáis el **entrenamiento especial** del que os hablamos en el anterior cuadro. Aquí van algunos otros requisitos que habréis de cumplir.

- Ambición de tercero (Tod)
Habla con un personaje en la primera planta del edificio de la zona izquierda del instituto Raimon.

- Cuaderno de la Royal (Bobby)
Probad a conseguirlo como recompensa en las pachangas que hay disponibles en la Royal Academy.

- Botas Zero (Shadow)
Es posible obtener este objeto como recompensa tras vencer al Zero Absoluto en la cadena de Faythe. Para desbloquear dicho equipo debéis conectar antes vuestro juego con otro de la versión distinta de GO y derrotar al equipo Zero.

- Amigos del instituto (Scotty)
Habla con un personaje de la primera planta del edificio principal del Raimon, en una de las clases de la izquierda.

- Carga de elefantes (Thor)
Consigue esta supertécnica en la zona superior del gimnasio del instituto Raimon.

- Danza del viento (Steve, Tori, Archer)
Hazte con esta supertécnica como premio por superar la fila izquierda de la cadena de partidos de Veteran.

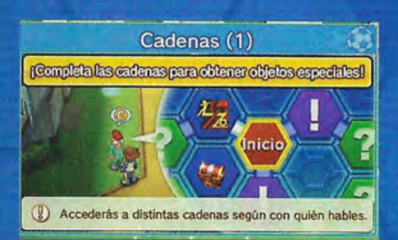
- Defensa propulsada (Kappa)
Existe la posibilidad de obtenerla venciendo al equipo Nueva Generación en la cadena de partidos de Gus.

También es importante tener en cuenta que para fichar a muchos de estos jugadores deberéis haber reclutado antes a algún personaje concreto que os indique el sistema Fichatrón, y para algunos de ellos tendréis que tener en vuestro equipo a futbolistas que se consiguen por medio de otros agentes y en escenarios distintos. Por ejemplo, para fichar a Tori necesitáis haber fichado primero a Blain del Nuevo Alpino (en el estadio Iceberg), y para haceros con Thor es necesario tener ya a Kidd del Cala Pirata (en el estadio Camino Imperial).



Cadenas extra de partidos



Siguiendo la tradición de la saga, el desafío que nos propone Inazuma Eleven GO va mucho más allá de completar la aventura principal y ver los créditos finales. Eso sólo es el principio. Y uno de los contenidos que más juego da es sin duda el de las cadenas extra de partidos. Si derrotáis a todos los equipos de una misma ruta, accederéis instantáneamente a cofres que guardan importantes premios. Y si ganáis a los equipos por un mínimo de cinco goles con vuestra portería imbatida, os haréis además con los cofres especiales.

Localización de las cadenas:

- **Veteran**. Ribera del río, a la izquierda del campo de fútbol.

- **Sonny Raimon**. En el campo de fútbol de la Royal Academy.

- **Maddie**. Edificio Fútbol del instituto Raimon, en el campo de fútbol cubierto.

- **Faythe**. Planta baja del edificio principal del instituto Raimon.



- **Julia**. Caseta del antiguo club de fútbol del Raimon, a la izquierda del campo exterior del instituto.

- **Vladimir**. A la entrada del estadio Camino Imperial.

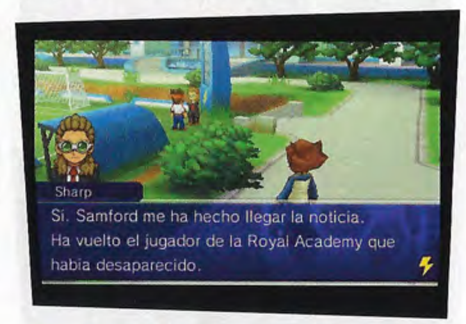
- **Gus**. En la entrada de la Estación Ruleta.

- Además, si os conectáis con la otra versión de GO desbloquearéis las cadenas del **Sabio** (Ribera del río) y de **Darren** (Torre Inazuma).

Tras completar la aventura

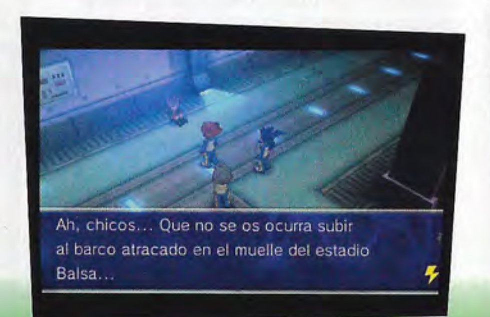
Os explicamos cómo localizar a Luz Eterna (edición Luz) o a Oscuridad Antigua (edición Sombra).

Una vez que os hayáis pasado la aventura principal, aún os quedará por ver una buena parte de la historia, que será diferente según la versión de Inazuma Eleven GO a la que estéis jugando. Si tenéis Luz, a lo largo de la partida habréis presenciado una serie de escenas centradas en el personaje Bai Long, mientras que si comprasteis Sombra, habréis sido testigos de secuencias con Tezcat. Estos dos jugadores son los capitanes de los equipos Luz Eterna y Oscuridad Antigua respectivamente, a los cuales ha llegado el momento de enfrentarse.



Pistas de un misterio

Tras ver los créditos finales de la aventura principal, si volvéis a la partida veréis que en el instituto Raimon se encuentran Mark y Jude hablando sobre unos misteriosos jugadores desaparecidos. A continuación debéis encaminaros a la Royal Academy, donde al hablar con un chico os lanzará una advertencia muy siniestra: no debéis ir al "barco atracado en el muelle del estadio Balsa". Pero a veces hay que ser valiente en la vida, ¡así que vamos precisamente allí!





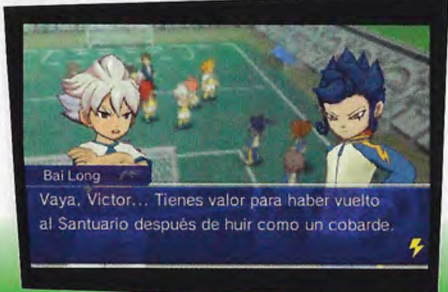
Rumbo al Santuario

Dirigíos a la Estación Agua, avanzad un poco por la Ruta Balsa y meteos en el primer muelle que veáis a vuestra izquierda: así llegaréis al barco que os lleva al Santuario. Ahí os reuniréis con Mark, Jude y otros compañeros,



Un partido exigente

En esta zona encontraréis un centro de entrenamiento secreto del Sector Quinto, y os enfrentaréis al Luz Eterna (en la edición Luz) o al Oscuridad Antigua (en la edición Sombra). Ganar este partido os resultará mucho más difícil que la final del Fútbol Frontier, ya que el equipo rival tiene un nivel de 60. ¡Id bien preparados!



Consultorio de Hillman

Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. ¡Vamos, no seáis tan tímidos!

Técnicas clásicas

JOAN GARCÍA

Hola Sr. Hillman. En Inazuma Eleven GO se pueden fichar algunos jugadores de anteriores generaciones como Edgar Partinus o Paolo Bianchi, sin embargo carecen de sus supertécnicas características como Excalibur o Espada de Odín. ¿Se pueden conseguir dichas supertécnicas en algún sitio del juego?

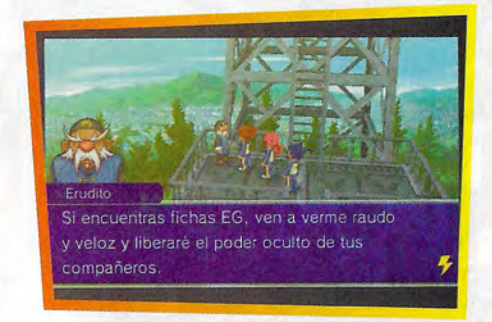
Las que has nombrado no están disponibles en este juego, pero sí hay algunas supertécnicas de anteriores juegos como por ejemplo Pingüino Emperador nº2, Campo Torbellino y Danza del Viento. Sin embargo, la mayoría de supertécnicas de Inazuma Eleven GO son nuevas porque sus desarrolladores, Level-5, querían comenzar este nuevo ciclo transmitiendo que estamos ante algo fresco, y sin repetir demasiado lo que ya hemos visto.

Dudas del 3 y del GO

YASIN UCMAN

Hola, me llamo Yasin y desde hace tiempo he visto en Inazuma Eleven 3 una supertécnica llamada Tiro Torre Eiffel (muy parecido a Tiro Torre de Osaka), perteneciente al equipo francés Grifos de la Rosa. ¿Es posible conseguirlo?

Sí, el cuaderno de este tiro puede conseguirse en Inazuma Eleven 3. Tienes un 25% de posibilidades de obtenerlo como recompensa al vencer a los Delanteros Relámpago o a los Astros del Grupo B, ambos en la cadena de Sonny Raimon.



En Inazuma Eleven GO, ¿todos los personajes tienen Espíritus Guerreros?

Sólo algunos jugadores aprenden de manera natural a invocar un Espíritu Guerrero. Sin embargo, tras completar la aventura principal podrás hablar con el Erudito en la Torre Inazuma, tras lo cual podrás quitar y asignar tus Espíritus Guerreros a tu antojo entre cualquiera de tus jugadores. Además, si encuentras Fichas EG tendrás más Espíritus Guerreros para repartir entre tus jugadores.

El reto del Ogro Redux

QUIQUE VILLALONGA

Hola, señor Hillman. Tengo el Inazuma Eleven 3: ¡La amenaza del Ogro!, pero no consigo vencer a la Ogro Redux. ¿Qué jugadores me recomendaría?

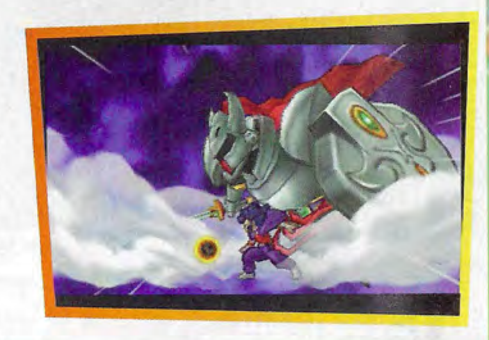
Los jugadores de este equipo están a un nivel muy alto, así que lo mejor que puedes hacer es subir el nivel de los tuyos para estar en condiciones de afrontar este difícil partido. Te recomendamos que utilices el centro de entrenamiento del parque central de Liocott. Recuerda que la contraseña para la Superexperiencia es subenivel. Y si buscas grandes jugadores, echa un vistazo a los números anteriores de la revista, especialmente el del mes pasado, en el que seleccionamos nuestra alineación definitiva de Inazuma Eleven 3 con nuestros jugadores favoritos.

Centrocampista en IE3

ARMIN MANG ROMAN

Hola, me llamo Armin y no pude descargar a Diamante en Inazuma Eleven 3 en su momento. ¿Qué otro centrocampista de Montaña me recomiendas para enseñarle el Tiro a reacción?

Durante una época estuvimos buscando con mucho interés un centrocampista de Montaña. Antes de decidirnos por Diamante, le echamos el ojo a varios y tres nos llamaron especialmente la atención: Nauseous (se une por pachanga aleatoria en el Camino de la Isla de la Tortuga Marina), Andagi (jugador del Mary Times que se ficha con bolas azules en Fukuoka) y Libra (mapa de contactos). Tienen unos parámetros y una variedad de supertécnicas decentes. También tienes la opción de enseñarle el Tiro a Reacción a Nakata, claro, aunque él ya tiene un tiro lejano casi igual de bueno (Disparo valiente) y puedes aprovechar sus dos ranuras extra para enseñarle dos talentos. Pero siempre puedes enseñarle sólo uno (Ahorro es imprescindible en Nakata) y reforzar aún más su capacidad goleadora con Tiro a reacción. Por otra parte, también es una opción válida enseñar Tiro a reacción a buenos delanteros o incluso defensas de Montaña. ¡Todo depende de tu estrategia!



Próximo número

Sale el 11 de Agosto

¡POR PRIMERA VEZ EN LA HISTORIA!

¡SUPER SMASH BROS SE HACE PORTÁTIL!

Se acerca el nuevo Smash BROS a 3DS y te vamos a contar por qué es el juego más increíble que se ha diseñado para una consola portátil.





Sonic Boom
Avanzamos las dos nuevas entregas del Sonic más potente de la historia de SEGA

Juegos que redimensionan el GamePad
Starfox, Mario Maker, Kirby... juegos que dan nuevas funciones al GamePad de Wii U

¡El invierno ya está aquí!
Y estos son los juegos que te vas a pedir en navidades.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Jorge Puyol, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.